november 1993

f 7,95

63

MSX

COMPUTER & CLUB MAGAZINE

Extra bij het diskabonnement

ANSI.TSR nu compleet

BBS Wereld: de GS-BBS lijst

Revolution patch

Vector Mania Promo

PD-lijst MAD

en

Cowboyana Jones



CURSUS
Dynamic Publisher
Pascal uitgediept
BASIC technieken

LISTING

HARDWARE

BBS-WERELD

MEGA GUIDE

ACTUALITEIT
De Maiskoek
Databus
Post
Diskmagazines
Clipboard

WAMMES' KOLOM

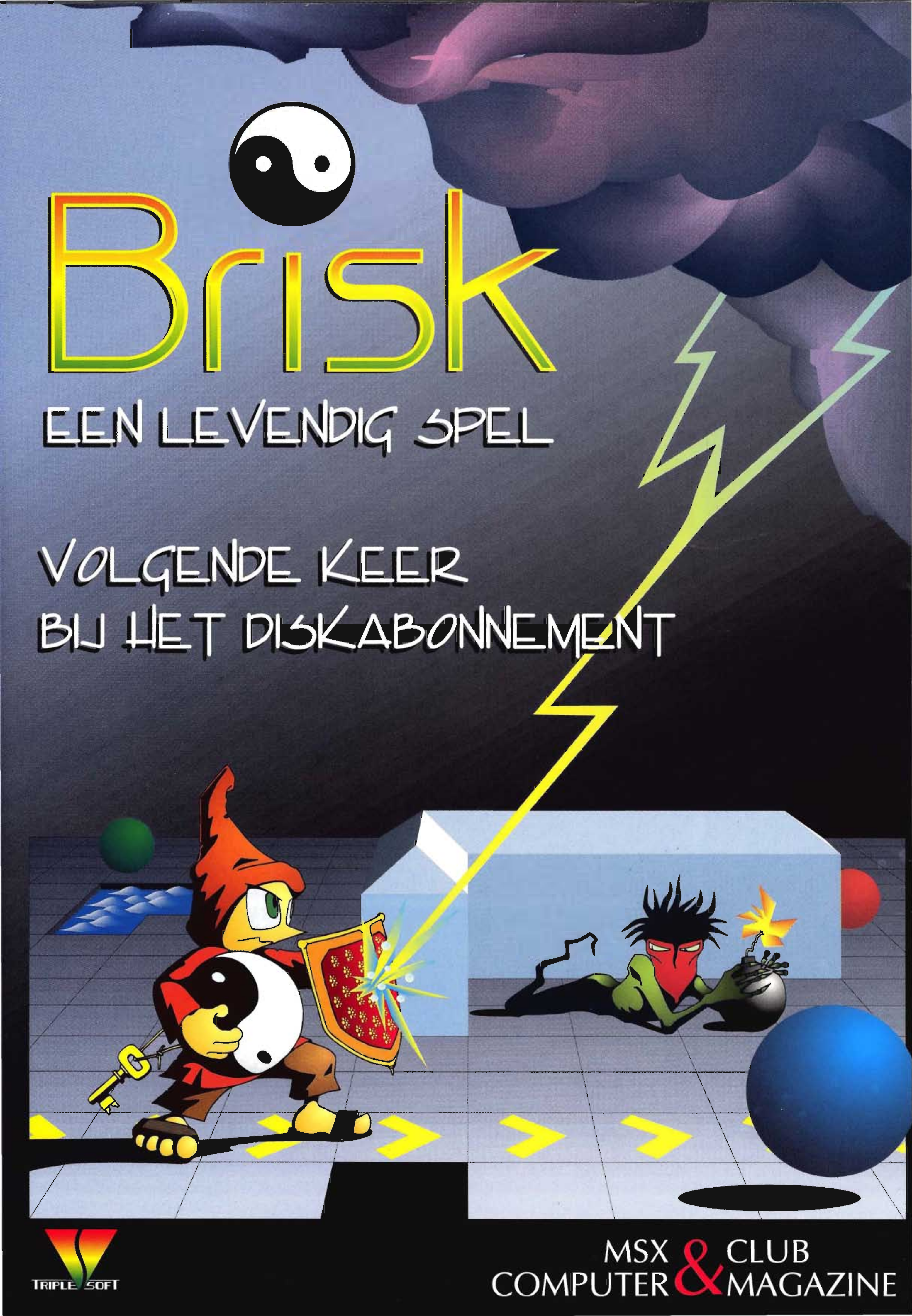
MUZIEK OP MSX

NOORDER BAKEN

SOFTWARETESTS
Tetravex
Eurosets
Mega cartridges
Video Manager
Brainstorm
Point of Sale
3Square
MSX2-Base
Utility disk

V9990

LEZERSSERVICE



Brisk
EEN LEVENDIG SPEL
VOLGENDE KEER
BIJ HET DISKABONNEMENT
TRIPLE SOFT
MSX CLUB
COMPUTER & MAGAZINE

Beste Lezer,

63

Het valt mij moeilijk dit voorwoord te beginnen. Alles begint net lekker te draaien en dan komen er een aantal zaken naar voren die de machine wat stroever doen gaan. Wammes beschrijft in zijn kolom zaken, die ik liever wilde laten rusten. Ik heb er geen behoefte aan om aan de ene kant een schouderklopje te krijgen en aan de andere kant min of meer te gedogen dat bepaalde onderwerpen passeren, die ik eigenlijk niet in dit magazine wil zien. Wammes had mij van tevoren ingeseind en ik wist hoe graag hij eens stoom wilde afblazen. Ook moe van alle halve waarheden, die opgeblazen en uit hun verband gerukt, vaak meer roddels veroorzaken, dan de echte feiten. Ik lees hoe Wammes zich zo diplomatiek mogelijk uitdrukt, terwijl hij toch zijn gram probeert te halen. Maar ik wil daar nu en zeker hier niet meer verder op ingaan.

Iets anders dat je natuurlijk tussen de regels door probeert te lezen in een stuk van je uitgever, is hoe het ervoor staat. Ook nu weer gemengde gevoelens. Enerzijds lezen we tussen de regels door dat MCCM voorlopig niet zal stoppen voor zover het de uitgever betreft, maar aan de andere kant lees je dat daarvoor misschien wel offers gebracht moeten worden. En zoals in Databus valt te lezen wordt de verkoop in de winkels afgebouwd. Zonder nu iedereen ineens te willen aansporen zijn abonnement maar op te zeggen, is juist het feit dat velen een abonnement namen er de oorzaak van dat de losse verkoop terugliep. Dan is het maar beter nu gelijk de knoop door te hakken en niet het punt af te wachten, dat het magazine door de service aan niet-abonnees in de problemen komt. Het schaadt natuurlijk wel mijn ego en dat van de medewerkers, maar de realiteit is, dat ik er niets tegen kan doen. Bij de fusie werd duidelijk afgesproken dat een zaak als deze door de uitgever wordt beslist. Ik meen trouwens ook een aantal positieve punten in dit besluit te vinden en zal er, als de tijd daarvoor rijp is, nog op terugkomen.

Voor dit moment kan ik alleen maar zorgen dat de lange avonden goed gevuld worden, vandaar dat wij een aantal spellen achter elkaar, zomaar gratis, op het diskabonnement meegeven. Leuk voor de feestdagen. Heeft u geen diskabonnement, dan kunt u één van deze spellen altijd nog intikken. Eventuele aanbieders van programma's ter listing in het magazine wil ik vragen eens goed te kijken naar de listing van Sjool. Op deze listing valt bijna niets meer aan te merken en als u ze zo instuurt, is het voor ons een plezier om ze te plaatsen.

Tot slot nog iets over de inhoud van het diskabonnement. Ik nam de PD-lijst van MAD op, omdat die club PD echt als PD behandelt en er geen strijkstok is. Laat eens weten of u een service als deze positief ervaart. En een promo voor een min of meer commercieel programma. De prijs voor het produkt is ook hier weer de doorslaggevende factor geweest. En nu veel plezier met dit nummer.

Frank H. Druijff



Helloween komt hier van de hardrockgroep van die naam. Halloween, het feest met die pompoenmaskers, komt snel en dit plaatje is dus zeer toepasselijk. Het werd getekend door Peter Meulendijks en Maarten van Hoek

P.S. Wij weten dat Brainstorm al eerder in Club Magazine werd besproken maar Loek van Kooten besloot het toch te (laten) testen omdat er een aantal vragen over binnenkwamen en MCM het niet eerder besprak. Zo. dat voorkomt weer post.

Colofon

Het MSX Computer & Club Magazine, kortweg MCCM, is eind 1992 ontstaan uit een fusie van het MSX Computer Magazine en het MSX Club Magazine.

ISSN 0925.9082

Uitgever	Hoofdredacteur
Aktu Publications b.v.	Frank H. Druijff
Postbus 2545	's-Gravendijkwal 5a
1000 CM Amsterdam	3021 EA Rotterdam
tel.: 020 – 6242636	tel.: 010 – 4254275
fax.: 020 – 6240189	fax.: 010 – 4768876

Redactie

Erik van Bilsen, David Boelee, Stefan Boer, Dennis Bolk, Jan Braamhorst, Eddy Brouwer, Bert Daemen, Falco Dam, Erik Deppe, Adriaan van Doorn, Ronald Egas, Ruud Gosens, Marc Hofland, Ron Holst, Ben Kagenaar, Loek van Kooten, Martijn van der Kooij, Patriek Lesparre, Jan van der Meer, Lies Muller, Herman Post, John van Poelgeest, Tom Renirie, Marco Soijer, Dick van Vlodrop, Ries Vriend, Edwin Weijdema, Ivo Wubbels

Redactionele ondersteuning

Techniek	Robbert Wethmar
Column	Wammes Witkop
Cartoons	Ronald Maher, Eddy Aarts, Martine Bloem
Acquisitie	Robert Lie (niet voor maiskorrels) tel.: 020 – 6249969

Produktie

Zetwerk	Ruparo – Amsterdam
	Color techniek BV – Amsterdam
Druk	Tijl Offset – Zwolle
Distributie	Beta Press/van Ditmar – Gilze tel.: 01615 – 7800

Abonnementen

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan en wordt automatisch verlengd, tenzij zes weken voor vervaldatum schriftelijk is opgezegd. Een abonnement van acht nummers kost *f* 60,– / 1200 Bfr. Een diskabonnement bestaat uit acht maal magazine en bijbehorende diskettesen en kost 149,– / 3000 Bfr. Voor vragen aangaande abonnementen kunt u ons bereiken op maandag, woensdag en vrijdag van 13.00 tot 15.00 u op telefoonnummer 020 - 6390050.

Bestellingen

Zie hiervoor de pagina LezersService.

Advertenties

Voor de rubriek **maiskorrels** zie aldaar.

Inzenden materiaal

Vermeld bij elke inzending op het redactieadres duidelijk uw naam, adres en telefoonnummer. De redactie ontvangt graag materiaal voor gebruik in het magazine of bij het diskabonnement. Er wordt vanuitgegaan dat ingestuurd materiaal oorspronkelijk werk is van de inzender tenzij die inzender duidelijk vermeldt dat dit niet zo is. Materiaal ter recensie wordt eveneens graag ontvangen. Vermeld **duidelijk** dat het om recensiemateriaal gaat en geef aan waar en hoe de lezers het materiaal kunnen verkrijgen. Zonder afspraak daarover vantevoren gaat de redactie er vanuit, dat het ingezonden materiaal niet teruggestuurd of betaald hoeft te worden.

Vraagbaak & Telecommunicatie

Zie voor vraagbaak de rubriek Noorder baken van Jan van der Meer en voor telecommunicatie de rubriek BBS-wereld van Ruud Gosens.

Cursus



Noorder baken 6

Hooks roepen vaak meer vragen op, dan zij problemen oplossen. Ook de toetsenbordbuffer is voor velen ondoorgrondelijk. Jan probeert daar wat aan te doen.

Jan van der Meer

Dynamic Publisher 24

Niet alleen stempels zijn leuk speelgoed voor de DP–fanaat. Fonts, en dat woord wordt bij MSX meestal goed gebruikt, geven net zo goed aanleiding tot veel uitdagend gebruik.

Jan Braamhorst

Pascal uitgediept 27

Herman heeft een slimme methode ontwikkeld om tussendoor te kunnen wisselen van muis en joystick. Hij kon zijn hoofdredacteur niet gelukkig maken met een met BASIC samenwerkende oplossing.

Herman Post

BBS Wereld 30

Had, afgezien van de GS–BBS lijst voor de diskabonnees, al de vorige keer bij *Cursus* moeten staan. Met oom Ruud gaan we nu eerst downloaden en daarna voorzichtig ook uploaden. En daar is het de BBS–knapen natuurlijk om te doen.

Ruud Gosens

MSX in PC–kast 36

Is dit nu echt een cursus of alleen een leuk verhaal over wat huisvlijt? Feit is dat het leerzaam kan zijn voor potentiele navolgers. Het verhaal bleef door de gebrekkige aanlevering echter lang liggen.

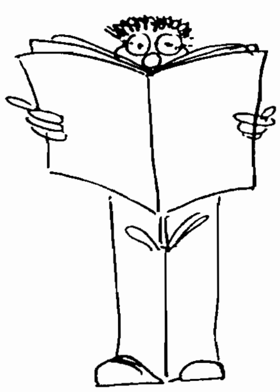
Henk Hoogvliet

BASIC technieken 55

Het gaat niet om gestructureerd programmeren, maar om pragmatische aanpak, die bruikbare BASIC oplevert. Tekenprogramma's met cursor en muis.

Stefan Boer

Actueel



Maiskoek 17

Wat een drukte omdat ze eens wat kleur hebben. Maar toegegeven: die kleurenbijlage van Zandvoort (met dank aan Robbert) ziet er best gelikt uit.

redactie

Clipboard 14

Het aantal muziekdiskettes rijst de pan uit en daarom een nieuwe rubriek waarin al die muziekdiskettes een plaatsje zullen krijgen. Grote muziekprogramma's blijven hun eigen bespreking krijgen.

John van Poelgeest

Diskmagazines 45

De plaatjes blijven binnenkomen. Het wordt haast ArtGallery II zo mooi, maar het is als je de plaatjes op je monitor ziet, meestal nog mooier.

Bert Daemen

Post 53

Ingezonden brieven en reacties daarop

redactie

Frank 52

Wammes blaast wat stoom af en prijst Frank, lichtelijk voorbarig, de hemel in.

Wammes Witkop

Databus 58

Oeps voor de file JANSI.TSR. En ...... MCCM gaat over enige nummers uit de winkel verdwijnen om daardoor zo lang mogelijk bij de abonnees te blijven komen. Nu dus snel abonneren als los gekocht werd.

redactie

63

Testen



Tetravex 26
Een dominoachtig spel dat, van PC afkomstig, nu zijn weg naar de MSX gevonden heeft. Zoek naar leuke verborgen opties of lees die over enige tijd in de MEGA–Guide. *Falco Dam*

Eurosets 40
Werken op een turboR heeft ook zo zijn nadelen. Dick van Vlodrop, zelf sinds kort officieel redactielid, maakte een nadeel tot zelfs een voordeel. *Stefan Boer*

Megacartridges 41
Het zijn natuurlijk oude MSX1 spellen en ze tellen ook nog eens te optimistisch maar in prijs / kwaliteit is het niet te verslaan. *Falco Dam*

Video manager 42
Niet het ultieme programma, dat alle andere overbodig maakt, maar wel goed bruikbaar. Drie verhalen werden tot één gemaakt. *Eddy Brouwer*

Brainstorm 43
Al wat langer op de markt, maar nog niet eerder bij ons besproken, terwijl er wel vragen over binnen kwamen. *Falco Dam*

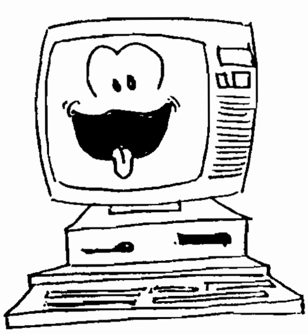
Point Of Sale 49
Jos de Boer gebruikt het al tijden in zijn eigen nering en Frits blijkt niet alleen foto's te kunnen maken (Zandvoort), maar speelt ook met de leespen en heeft tevens verstand van administraties. Een nieuwe redacteur in spé? *Frits van der Kruk*

3Square 50
Een puzzelspel, waar de MSX zich weer prachtig voor leent. *Falco Dam*

MSX2–Base 51
Wederom blijkt een producent zijn eigen graf te willen graven. Enthousiasme is OK, maar overdrijving bij de aankondiging maakt de kritiek terecht ongezouten. *Jeroen Schmitz*

Utility Disk 57
Een voor eigen gebruik gemaakte set hulpjes, die nu voor een echt vriendenprijsje wordt aangeboden. *Marco Soijer*

Diversen



Muziek op MSX 10
Eigenlijk het eerste artikel van John van Poelgeest. Hij legt er duidelijk in uit wat nu de verschillen precies zijn tussen muziekmodule en FM–PAC. *John van Poelgeest*

V9990 12
De nieuwe videochip van Yamaha wordt misschien in '94 ook leverbaar voor de turboR met ondersteunende software. Nu eerst de capaciteiten van deze videobittenbijter doornemen. *Stefan Boer*

MEGA–Guide 62
Niet zo'n grote aflevering deze keer. Insturen dus die tips, dan bewerken wij onze hoofdredacteur en moet hij zijn mes wel laten liggen. *Marc Hofland & Patriek Lesparre*

3Square	50
BASIC technieken	55
BBS Wereld	30
Brainstorm	43
Clipboard	14
Colofon	4
Databus	58
Diskmagazines	45
Dynamic Publisher	24
Eurosets	40
Inhoud diskabonnement	35
Inhoudsopgave	5
Kolom	52
LezersService	64
Maiskoek	17
Megacartridges	41
Mega–Guide	62
MSX2–Base	51
MSX in PC–kast	36
Muziek op MSX	10
Noorder baken	6
Pascal uitgediept	27
Point Of Sale	49
Post	53
Sjool (listing)	59
Tetravex	26
Utility Disk	57
V9990	12
Video manager	42
Voorwoord	3

advertenties

Diskabonnement / Brisk	2
Extra Disk	48
HCC	68
MAD	13
MAD-PD	41
Maiskorrels	21
MSX Club Gouda	44
MSX–Engine voor Meta	39
MSX–GENet	20
PC–Active	67

Noorder baken

Jan van der Meer helpt

Hooks en de toetsenbordbuffer scoren hoog bij de vragen die ik krijg. Laat ik daar nou net een geknipte source voor hebben. Je kunt het krijgen zo als je wilt en ik spaar je dan ook niet deze keer.

Schrijf ik normaliter voor de beginnende programmeur, deze keer ga ik er voor een keertje ècht stevig tegenaan met onder andere een voorbeeld van een POP-UP- en een TSR-source. In de TSR SHIFT.GEN komen hiernaastgenoemde onderwerpen volop aan bod en er valt denk ik voor iedereen, ook de beginner, wel wat uit te halen.

OEPSJE

Dat de RESTORE-opdracht in het programma RESET.BAS van #61 **voor** de lus had gemoeten, zullen velen al zelf wel uitgevogeld hebben. Bedacht me vlak voor het versturen dat je een dergelijke [sub]routine net zo goed vóór als ná je programma kon aanroepen. Een 'Last-minute-change' dus en dat is altijd gevaarlijk. Ook had vermeld mogen worden dat een aanroep van de BIOS-routine &H3E (herstellen F-toetsen) als in WOORD.BAS erachter op zijn plaats was.

Och, programmeren doe je nu eenmaal voor de lol en het bestaat voor het overgrote deel uit uitproberen en experimenteren, en dus onvermijdelijk uit fouten maken, zoals Herman 'Pascal' Post ook al in de vorige MCCM zei. Ik vorm daar, gelukkig, beslist geen uitzondering op.

Afknijpen

Babbel lustig voort, al voel ik de hete adem van Frank danig in mijn nek. Er is, logisch, een grens aan de ruimte die ik met Noorder baken mag innemen. Mogelijk kom ik deze keer niet tot een afgerond geheel. In dat geval gaan we in MCCM #63 gewoon verder.

Hooks

Dat het ombuigen van een hook eigenlijk niet zoveel om het lijf heeft bewijst de navolgende 'POP-UP'-source. Het programmaatje doet niks anders dan een BEEP geven als een lettertoets wordt ingedrukt. Om zoveel mogelijk info in deze Noorder baken te persen staat het in een korte kolom-vorm en is dus, noodgedwongen, zonder commentaar. Leuk lijkt me zelf uit te zoeken hoe bij een dergelijke source een 'uitknop' te maken. F'ies puzzelen dus...

Eerbetoon

Hooks en de TBB, je vind het allemaal in SHIFT.GEN. De source van SHIFT kwam net iets te laat om nog in de handleiding van de TSR-ontwikkeldisk te komen. Naast het feit dat 'ie leerzaam is en hopelijk stimulerend om jezelf eens aan een TSR'etje te wagen plaats ik hem vooral als een eerbetoon aan de makers van MemMan. Een instituut (jawel) dat minder waardering kreeg/krijgt dan het verdient...

ML-LISTING

```
; BKEY.ASM

HCHPU:   EQU   #FDA4

BEEP:    EQU   #C0

         ORG   #FA75

         DB    #FE

         DW
START,EIND,START

START:   LD    HL,HCHPU
         LD    BC,5
         LD    DE,OLDHK
         LDIR

         DI
         LD    A,#C3
         LD    (HCHPU),A
         LD    HL,NEWHK
         LD    (HCHPU+1),HL
         EI
         RET

NEWHK:   PUSH  AF
         CALL  ISLETT
         CALL  NC,BEEP
         POP   AF

OLDHK:   DEFS  5

ISLETT:  AND   #DF
         CP    " A"
         RET   C
         CP    " Z" +1
         CCF
         RET

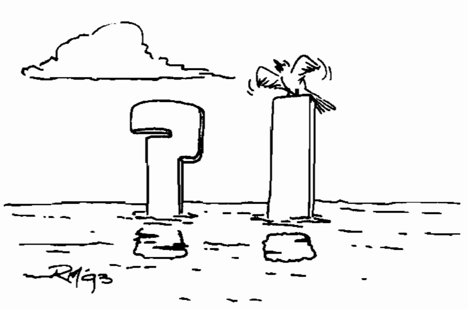
EIND:    NOP

; BKEY.BIN
```

BKEY.ASM

POP-UP/TSR

Twee namen voor hetzelfde? Ergens wel en toch niet: Onder een èchte TSR verstaan we vanaf nu een pro-



ML-LISTING

```
* R+,Q-,U+,S 6,B 3,G 0

; SHIFT.GEN versie 1.4
; Een produkt van het MSX Software Team (MST)
; Jan van der Meer, Rensumaheerd 16, 9736 AA Groningen
; Met dank aan Ries Vriend en Ramon van der Winkel
; De afkorting TBB in de source staat voor ToetsenBordBuffer
; Zo staat LSB voor het lage byte (Least Significant Byte)

CLIKSW  EQU #F3DB       ; stand toets klik
HKEYC   EQU #FDCC       ; gebruikte hook
CAPST   EQU #FCAB       ; stand hoofdletters
NEWKEY  EQU #FBE5       ; huidige key-board matrix
KEYBUF  EQU #FBF0       ; begin TBB-lus
BUFEND  EQU #FC17       ; einde TBB-lus
PUTPNT  EQU #F3F8       ; zet-adres TBB
GETPNT  EQU #F3FA       ; haal-adres TBB
EXTBIO  EQU #FFCA       ; extended BIOS hook
ENDTBB  EQU #17         ; LSB einde TBB (uniek)
GETID   EQU 62          ; haal TSR-ID code

.comment   " Intoetsen van de SHIFT toets keert nu altjd
            de actieve Caps-stand om. "

; TSR ID-field
        DB      "MST TSR",13,10    ; TSR Fileherkenningsnaam
        DB      "JvdM SHIFT  ",26  ; unieke ID naam + Ctrl-Z
        DW      #0001              ; Header file versie
        DW      JUMP               ; Code start-adres
        DW      INIT               ; Init adres
        DW      KILL               ; Kill adres
        DW      TALK               ; Interactie adres
        DW      CODLEN             ; Lengte Code
        DW      INILEN             ; Lengte init-code

.comment  " Hook HKEYC wordt aangeroepen door die ROM-routine
          welke bij pas gescande toetscodes de bijbehorende
          module zoekt, om dat teken in de TBB te zetten."

; jump van HKEYC
JUMP    EX      AF,AF'  ; Bewaar AF even in AF'
        XOR     A       ; Alles 0 Voer overige TSR's ook uit
        EX      AF,AF'  ; Herstel AF, vlagbyte Manager in A'

; kijk of code voor een letter staat
        CP #16          ; kleiner dan code voor letter A ?
        RET C
        CP #30          ; groter  dan code voor letter Z ?
        RET NC
        DI              ; geen interrupts vanwege
                        ; 'geklooi' aan GET- & PUTPNT
        PUSH HL         ; bewaar te gebruiken registers
        PUSH AF

; Check de stand van de hoofdletters
        LD A,(CAPST)    ; staan hoofdletters op aan ?
        OR A
        JR Z,NRMOUT     ; zo nee dan niks te doen hier

; scan rij 6 op louter SHIFT
        LD A,(NEWKEY+6) ; haal stand van rij 6
        CP %11111110    ; is enkel SHIFT ingedrukt controle
        JR NZ,NRMOUT    ; geen louter SHIFT dan wegwezen;
```

SHIFT.GEN →

Noorder baken
Deze rubriek wil programmeurs in BASIC, machinetaal (ML) en jANSI de helpende hand bieden. Dit d.m.v. tips, het uitdiepen van interessante zaken of domweg het laten zien van een leerzame source/listing. Wat ik bespreek gebeurt op basis van lezersvragen. Stuur je vragen in met een **voldoende** gefrankeerde retourenveloppe bijgesloten.
Ook briefkaarten met suggesties, op- en aanmerkingen zijn welkom.

In principe kun je me elke avond en in het weekend bellen. Moet een trap op dus kan het zo'n zes rinkels duren voordat ik opneem.
Neem ik niet binnen acht keer op dan ben ik er niet. Probeer het in dat geval een dagje later nog eens.

Jan

gramma dat onder MemMan werkt (zoals SHIFT). Een POP-UP (als BKEY of RESET uit #61 is bij deze dan een, al dan niet door een hook actief, programma dat bijvoorbeeld in de PLAYRIJ of ergens anders 'verstopt' in page 3 staat. Voor het schrijven van een TSR heb je overigens een assembler als GEN80 of M80 nodig.

Ongedocumenteerd
Je zag in BKEY.ASM dat ik alleen het registerpaar AF bewaarde, dit verdient enige uitleg. Ken je het woord sneupen nog? Zoeken we in het MSX-ROM-geheugen naar CALL HCHPU dan komen we erachter dat vóór die CALL er de nodige zaken op de stack gepushed worden. Vandaar dat ik in BKEY volsta met alleen AF te bewaren. Hiermee leg ik de vinger op de al dan niet zere plek waarom de één meer uit de MSX weet te halen dan de ander. Zeker waar het hooks betreft hult alle, jawel alle, documentatie zich in een ongepast stilzwijgen. Jammer, want juist met die hooks zijn zéér interessante dingen te doen.

Moeilijke hook
De in kader 1 geplaatste source van SHIFT.TSR gebruikt de hook HKEYC, ideaal als 'Hot-Key-spotter'. Met deze hook ben je het toetsafvang-algoritme van de MSX voor, je kunt 't zelf manipuleren, wat hier dan ook gebeurt. Geen gemakkelijke hook maar als je gewoon aanneemt dat ik één en ander goed heb uitgezocht moet je er mee overweg kunnen. Belangrijk is dat je in zowel

De tabel hieronder is overgenomen uit het ROM-BIOS Handboek (p. 63) en behoeft enige toelichting. De code 11H is voor de left quote of het enkele aanhalingsteken openen en de code 10H voor right quote of enkel aanhalingsteken sluiten. De eerste daarvan stond op MSX-1 computers, maar niet op latere modellen. Andere toetsen—zoals de accententoets—staan niet in dit schema. Ook is er een drietal waarden (48H, 49H en 4AH) waar niets bijstaat. Wij vermoeden momenteel dat de onderste twee regels van de tabel horen bij het numerieke eiland, die ik zelf nog nooit bij MSX-1 zag. De ongenoemde waarden zouden dan mogelijk horen bij de toetsen /, * en + van dit numerieke eiland. Zekereid hebben we hierover nog niet en daarom zal Jan volgende aflevering dieper op deze materie ingaan. Verwarrend in allerlei naslagwerken is, dat men het niet altijd over dezefde layout heeft. Logisch als u bedenkt dat er MSX'en zijn uitgebracht voor UK, USA, (zijn verschillend!) Duitsland, Frankrijk, Finland, Spanje, Denemarken, Rusland en meer.

➜ ML-LISTING

```
; wijzig code naar ASCII en zet deze zo mogelijk in TBB
        POP AF          ; inhaak-byte terug
        ADD A,#4B       ; maak de 'letter' klein
        LD HL,(PUTPNT)  ; vul TBB met teken
        LD (HL),A

; bereken nieuwe (PUTNT) waarde
        LD A,ENDTBB     ; #17 is LSB bij einde TBB-lus
        CP L            ; (PUTPNT) daar nu ?
        JR Z,TOSTRT     ; Ja, was op einde TBB-lus

; (PUTPNT) is niet aan einde TBB-lus en mag dus omhoog
        INC HL          ; omhoog
        JR FILTBB       ; zet zo mogelijk weg

; (PUTPNT) is aan einde TBB-lus, zet nu aan begin
TOSTRT  LD HL,KEYBUF    ; PUTPNT naar begin TBB

; Pas (PUTPNT) aan, of doe - als de buffer vol is - niets
FILTBB  LD A,(GETPNT)   ; overloop ofwel (GETPNT)=(PUTPNT) ?
        CP L            ; check LSB is genoeg (altijd uniek)
        JR Z,NRMOUT     ; gelijk, dan moven
        LD (PUTPNT),HL  ; zet nieuwe (PUTPNT)
        LD A,(CLIKSW)   ; haal stand toetsklik
        OR A            ; toetsklik gewenst?
        JR Z,SFTOUT     ; nee, dan nokken
```

SHIFT.GEN ➜

Toetsenbord-scantabel

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	7 (07H)	6 (06H)	5 (05H)	4 (04H)	3 (03H)	2 (02H)	1 (01H)	0 (00H)
1	; (0FH)	] (0EH)	[(0DH)	\ (0CH)	= (0BH)	- (0AH)	9 (09H)	8 (08H)
2	B (17H)	A (16H)	£ (15H)	/ (14H)	. (13H)	, (12H)	‘ (11H)	’ (10H)
3	J (1FH)	I (1EH)	H (1DH)	G (1CH)	F (1BH)	E (1AH)	D (19H)	C (18H)
4	R (27H)	Q (26H)	P (25H)	O (24H)	N (23H)	M (22H)	L (21H)	K (20H)
5	Z (2FH)	Y (2EH)	X (2DH)	W (2CH)	V (2BH)	U (2AH)	T (29H)	S (28H)
6	F3 (37H)	F2 (36H)	F1 (35H)	CODE (34H)	CAP (33H)	GRAPH (32H)	CTRL (31H)	SHIFT (30H)
7	CR (3FH)	SEL (3EH)	BS (3DH)	STOP (3CH)	TAB (3BH)	ESC (3AH)	F5 (39H)	F4 (38H)
8	RECHTS (47H)	OMLAAG (46H)	OMHOOG (45H)	LINKS (44H)	DEL (43H)	INS (42H)	HOME (41H)	SPACE (40H)
9	4 (4FH)	3 (4EH)	2 (4DH)	1 (4CH)	0 (4BH)	(4AH)	(49H)	(48H)
10	. (57H)	, (56H)	- (55H)	9 (54H)	8 (53H)	7 (52H)	6 (51H)	5 (50H)

➔ ML-LISTING

```
; laat klikje horen
        LD A,#0F        ; klik-bit aan
        OUT (#AB),A
        LD A,#0A        ; wacht 50 US  DEC A
        JR NZ,CLKLUS
        LD A,#0E        ; klik-bit uit
        OUT (#AB),A

; geef code voor SHIFT terug -> geen actie meer van systeem

SFTOUT  LD A,#30        ; SHIFT in A
        LD C,A          ; ook in C (!) voor systeem
        JR OUTJMP       ; klaar zo
NRMOUT  POP AF          ; moven
OUTJMP  POP HL
        EI
        RET

; Kill code adres
KILL    RET             ; Kill routine

; Driver code
TALK    RET

; Lengte code
CODLEN  EQU     $-JUMP  ; totale lengte van de code

; init code
INIT    LD HL,IDNAME    ; HL=pointer naar "JvdM SHIFT" tekst
        LD D,"M"        ; kijk of deze TSR al bestaat
        LD E,GETID
        CALL EXTBIO
        LD DE,TINTRO    ; adres intro-tekst
        JR NC,DOUBLE    ; TSR bestaat al, -> Error
        LD A,2          ; Vlag  Toon intro tekst
        RET             ; Init O.k.

DOUBLE  LD A,13         ; Vervang de 0 achter de intro-tekst
        LD (INTREND),A  ; zodat de foutmelding getoond wordt
        LD A,3          ; Vlag: Toon intro & Stop installatie
        RET             ; Abort

TINTRO  DB "SHIFT versie 2.0 Copyright (c) MST/JvdM 1991"
        DB 13,10,10
        DB "Gebruik van SHIFT-toets samen met lettertoets,"
        DB 13,10
        DB "geeft, als CAPS-lock aan staat, kleine letter."
        DB 13,10
        DB 'Dus wordt SHIFT + "A" veranderd in "a".'
        DB 13,10,10
INTREND DB 0
        DB "SHIFT.TSR is reeds actief !",7,13,10,10,0
IDNAME  DB      "JvdM SHIFT "   ; ID-naam voor dubbel-check
INILEN  EQU     $-INIT          ; lengte init code

; Hook code
THOOKS  DW      HOOKLN          ; lengte hook code
        DW      HKEYC           ; af te buigen hook
        DW      JUMP            ; Sprongadres hook
HOOKLN  EQU     $-THOOKS        ; lengte hook tabel

        END                     ; SHIFT.GEN
```

SHIFT.GEN

register A als C hetzelfde teruggeeft. In kader 2 zie je de tabel met welke getallen voor welke toets staan.

Natasja

SHIFT.TSR is als Natasja Kinsky; alleen kijken en verder niks:-(
Deze TSR staat op de verzameldisk van het MST, en alleen zo mag je 'm hebben. Hier moet ik dus even vertrouwen op hen die de TSR–ontwikkeldisk bezitten.

TBB

De TBB (ToetsenBordBuffer) bestaat uit 40 bytes welke een zogenaamde cyclische buffer vormen. Moeilijke woorden die niets meer betekenen dan dat als het hoogste adres van KEYBUF (#FBF0 - #FC17) is bereikt er naar het laagste wordt gegaan. Belangrijke adressen hierbij zijn (PUTPNT) en (GETPNT) welke respectievelijk de zet- en haalplaats voorstellen. De adressen van deze 2-bytes pointers zijn:

```
PUTPNT EQU #F3F8
GETPNT EQU #F3FA
```

F3/G -> Grrr...

Ik weet het, ik weet het. Op die TBB moet ik nog eens nader ingaan. Doe ik de volgende keer, dat beloof ik. Je moet het voorlopig even doen met de sources van deze Noorder baken. Ook de Pascal-listing van (alweer) Herman Post onderaan op pagina 11 van MCCM #61 kan je mogelijk van dienst zijn.

Jan van der Meer

Rensumaheerd 16
9736 AA Groningen
Tel. 050-417266

❑



050-417266

Muziek op MSX

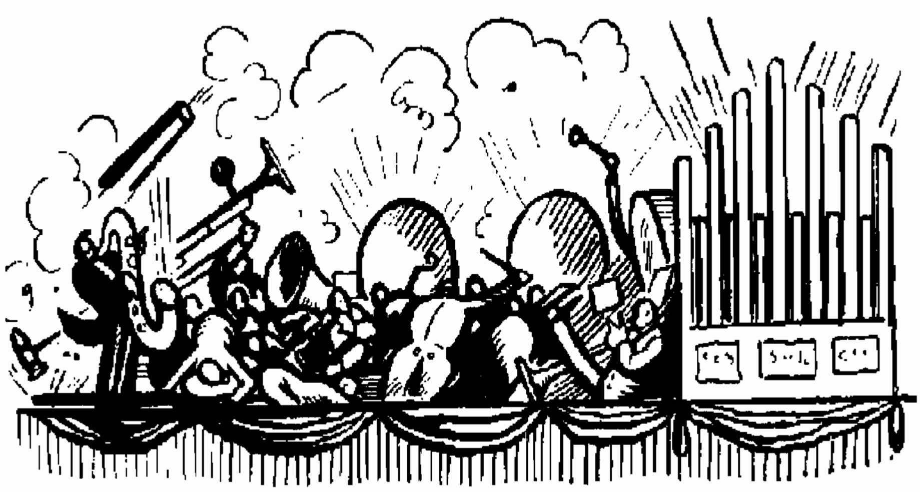
Muziekmodule, FM-PAC e.a.

Toen de MSX standaard werd ontwikkeld, werd er gekozen voor een—in die tijd—redelijk goede geluidschip. Maar men wordt steeds kritischer, en men wilde dus echt goed geluid. Alleen wordt het dan wel moeilijk kiezen wanneer er meerdere uitbreidingen zijn......

In Japan werd een geluidscartridge uitgebracht, die men MSX-Audio noemde. Met negen FM-kanalen, of zes kanalen FM-geluid en vijf kanalen drums, waren de mogelijkheden soms nog beter dan sommige dure synthesizers. In deze uitbreiding voor MSX zat ook een BASIC uitbreiding, en er was zelfs een sample kanaal ingebouwd. De prijs van de MSX-audio was—zelfs naar Japanse begrippen—hoog en is nooit echt van de grond gekomen.

Philips zag er echter wel een markt voor en ontwikkelde de muziekmodule. Deze module werd door Philips uitgebracht met een—nogal—knullig programmaatje, waarmee je monofoon op een vast accoordenschema kon spelen. Leuk voor twee avondjes, maar daarna wordt het al snel minder. Dat veranderde echter met de komst van FAC Soundtracker, die, hoewel vol met bugs, de muziekmodule al redelijk uitgebreid aan kon sturen. FAC Soundtracker kon nog meer: ook de FM-Pac kon aangestuurd worden.

Die FM-PAC—dat staat voor FM Panasonic Amusement Cartridge) was de goedkope tegenhanger van de MSX-Audio en kon dus ook wat minder. De originele FM-PAC (met het ventje met de grote oren erop) bevatte echter wel een S-RAM van acht kilobyte, die vanuit spellen en andere programma's kon gebruikt worden. Die S-RAM hoort echter niet bij de MSX-Music standaard, waar het geluidsgedeelte van de FM-PAC onder valt.



Toen de FM-PAC uitkwam was de muziekmodule bijna helemaal uitverkocht. Philips had besloten geen MSX meer te fabriceren en stopte dus ook met de produktie van andere MSX hard- en software. Er kwam een enorme 'run' op de FM-PAC, omdat hij redelijk goedkoop was en maar in kleine hoeveelheden geleverd kon worden door ondermeer Homesoft.

Ondertussen zijn er al verschillende versies van de FM-PAC uitgekomen, die allemaal een stuk beter verkrijgbaar waren dan de originele; deze was namelijk kompleet uitverkocht en er was er geen één meer te krijgen. Diegenen die hem hadden wilden hem ook niet meer kwijt. De andere versies waren o.a. de FM-Ship uit Korea, de FM-PAK van Checkmark en de FM-PAK van MK. De laatste twee zijn nog steeds verkrijgbaar. Ook wordt de MSX-Music (want zo heet de standaard officieel) ingebouwd in de Turbo-R computers, waarbij deze computer ook een apart PCM samplekanaal kreeg.

De specificaties van de twee geluidsuitbreidingen lijken elkaar niet veel te ontlopen: ze hebben allebei negen kanalen FM of zes kanalen FM met vijf drumskanalen; ze zijn beide uitgevoerd als cartridges en een heleboel software ondersteund beide cartridges. Toch zijn er grote verschillen, die we stap voor stap langs zullen gaan.

De klanken

De muziekmodule heeft, naast een FM-generator, ook een mogelijkheid om AM-klanken te maken. Hiermee kunnen dus meer klanken gemaakt worden. De FM-PAC heeft, de naam zegt het al, alleen een FM-generator.

De FM-PAC heeft de mogelijkheid om zelf een klank te maken, maar er kan maar één zelfgemaakte klank (ook wel bekend als software-voice) tegelijk gebruikt worden. Deze klank mag dan wel op verschillende kanalen gebruikt worden. Voor de overige klanken dient men gebruik te maken van de zogenaamde 'hardwarevoices' die uiteenlopen van piano naar synth-bass. Deze vijftien hardwarevoices mogen wel door elkaar gebruikt worden.

De muziekmodule heeft geen hardwarevoices, maar daar staat tegen-

Overzicht van de meest gebruikte muziekprogramma's

Er zijn flink wat muziekprogramma's te verkrijgen voor MSX. Om een goede keuze te maken moet je de programma's zien, maar hier hebben we een overzicht met de namen en wat ze aan kunnen sturen:

- Moonblaster (Moonsoft)
  FM-PAC, muziekmodule, mogelijkheid tot gebruik van de PSG, stereo
- FAC Soundtracker 2/Pro (FAC)
  FM-PAC, muziekmodule, MIDI in Pro-versie
- Super Music Editor (Xelasoft)
  FM-PAC, 2 muziekmodules, 4 SCC's, volledig gebruik van de PSG, mogelijkheid van stereo, gebruik van PCM-samples, inclusief omzetten van ADPCM naar PCM en andersom
- Protracker (Tyfoonsoft)
  FM-PAC, muziekmodule (zonder ADPCM, maar met FM-drums)
- SCC-tracker (Tyfoonsoft)
  SCC
- PSG-tracker (Flying Bytes)
  PSG
- SoundBuilder (MCCM)
  PSG, om zelf eenvoudig muziek bij programma's te maken. Werkt samen met GameBuilder en G.A.M.E.
- MOD-player (Xelasoft)
  Speelt MOD-files (van de Amiga) af via de Turbo-R PCM en de muziekmodule.

Deze programma's gebruiken allemaal een interne of externe geluidschip voor het geluid. Onderstaande programma's gebruiken allemaal de MIDI-poort van de muziekmodule (en misschien ook de Turbo-R, maar dat kan ik niet testen).

- FAC MIDI file Controller (FAC)
  Afspelen van Standard MIDI files.
- MIDI player (Tyfoon)
  Afspelen van Standard MIDI files.
- C-Qensr (F.C.S.)
  Opnemen, wegschrijven en afspelen van standaard MIDI files.

❑

over, dat er negen zelfgemaakte softwarevoices tegelijk gespeeld kunnen worden. Dit geeft natuurlijk een veel grotere vrijheid dan met de FM-PAC.

Samples

Het grootste voordeel van de muziekmodule is, dat er een samplekanaal ingebouwd zit. En ook dat er zelfs een eigen geheugen in de module zit. Weliswaar geeft het samplekanaal geen Amiga kwaliteit, laat staan een CD-kwaliteit, maar voor muziek of andere dingen is die uitstekend te gebruiken door gewoon negen FM-kanalen met muziek te vullen en het samplekanaal voor de drums en effecten te gebruiken.

Het samplen kan maximaal gebeuren op een hoogte van 16 kHz (een CD speelt af op 44 kHz) en in 8 bits (bij een CD 16 bits of meer). Dit kan in een ongecomprimeerde vorm, die een CD ook gebruikt (PCM), maar het is veel slimmer om ADPCM te gebruiken. Hiermee wordt het benodigde geheugen gehalveerd en ADPCM heeft als voordeel dat er afgespeeld kan worden, terwijl er andere dingen gebeuren. Het is zelfs mogelijk om iets van disk te laden tijdens het afspelen van de samples!

De FM-PAC heeft helemaal geen sample-kanaal, hoewel het uiteraard wel mogelijk is om PCM-samples af te spelen. Zelfs de PSG heeft die mogelijkheid, als er maar programma's voor zijn. Tijdens het afspelen van de sample kan er echter niets anders meer gedaan worden, omdat het afspelen van de sample alle tijd in beslag neemt.

De muziekmodule kan daarnaast ook nog spraak weergeven, maar deze functie wordt bijna nooit gebruikt, omdat het nu niet bepaald goed gedocumenteerd is en het nogal lastig is om goede klanken te maken, die goed uitgesproken worden.

De FM-PAC heeft als voordeel dat er een BASIC-uitbreiding ingebouwd zit. De muziekmodule heeft dit niet. Uiteraard is dit te verhelpen door een muziekprogramma, waarvan er inmiddels ook meerdere zijn, te gebruiken.

De muziekmodule heeft standaard een aantal in- en uitgangen. De ingangen zijn line-in, waarop een CD-speler of cassetterecorder op aangesloten kan worden, een Mic-in, om een microfoon aan te sluiten en een Keyboard-in, waarmee het speciale Philipskeyboard aangesloten kan worden.

De uitgangen zijn de twee tulppluggen om het geluid naar de versterker te voeren. Deze zijn noodzakelijk, omdat het geluid van de meeste muziekmodules te zacht is om over de monitor of tv worden weergegeven.

De muziekmodule bevat daarnaast ook nog een MIDI-gedeelte, waarmee keybaords, synthesizers en aanverwante artikelen aangesloten kunnen worden. Deze aansluitingen zijn de laatste tijd hard in opkomst, omdat er nu vrij veel MIDI-afspelers worden uitgebracht en er zelfs MIDI-recorders zijn.

Andere uitbreidingen

De FM-PAC en de muziekmodule zijn de meest gebruikte uitbreidingen, maar daarnaast is er ook nog de SCC. Dit is een chip die alleen in spellen van Konami ingebouwd werden. Er is een cartridge van Konami waar de SCC inzit, en dat geen spel bevat, en dat is de Snatcher. Deze cartridge is in Nederland echter nooit te koop geweest. Om de SCC te programmeren dient men dus een cartridge in de computer te steken, terwijl die computer aan staat, en dat kan een hachelijke onderneming zijn. Het is echter ook mogelijk om op de SCC een schakelaar te zetten, waardoor het spel niet meer opstart, maar de SCC-chip wel gebruikt kan worden. De SCC-cartridges zijn, zowel in Nederland als in Japan, niet tot zeer moeilijk verkrijgbaar.

De muziekmodule is, net als de SCC, niet meer te verkrijgen, maar wordt vrij veel op de tweedehandsmarkt aangeboden. Tegen prijzen die ik persoonlijk iets te hoog vind, maar ze worden nog steeds verkocht. Als je er een tegen het lijf loopt, zou je de muziekmodule onmiddellijk moeten kopen. Hoewel de FM-PAC een zeer goed geluid kan voortbrengen—luister maar eens naar DASS of Xak 3—is de muziekmodule toch nog beter.

John van Poelgeest

❑

V9990

de nieuwe VDP

Al langer is bekend dat een nieuwe videoprocessor werd ontwikkeld door Yamaha en ASCII, maar ook niet veel meer dan dat. Alle informatie kwam uit een artikeltje in MSX-FAN, dat door Dennis Lardenoye was vertaald. Betrouwbare technische informatie was nauwelijks te krijgen.

In Tilburg werd door de MSX Händler Gemeinschaft een prototype getoond van de MSX turbo R GTI, met V9990 aan boord. Dit zag er zeer indrukwekkend uit, vooral de snelheid en de multi layer scrolls. De MSX Händler Gemeinschaft zal een cartridge op de markt gaan brengen, waarmee de V9990 op de turbo R kan worden gebruikt. Wanneer deze V9990 cartridge verkrijgbaar zal zijn en wat hij gaat kosten is nog niet bekend. Wel is bekend dat Henrik Gilvad van MSX Bruger-klubben uit Denemarken een tekenprogramma voor de V9990 schrijft en dat Mi-Chi uit Duitsland het videoprogramma maakt. Ook deze software zal door de MSX Händler Gemeinschaft worden verkocht.

Aangezien wij, van de Stichting Sunrise, goede contacten hebben met de Händler Gemeinschaft—zij leveren namelijk onze software in de Duitstalige landen—vroeg ik hen om mij informatie over de V9990 op te sturen.

Niet upwards compatible

Omdat er in de MSX-FAN stond, dat de V9990 de opvolger was van de V9958, nam iedereen hier aan, dat hij ook wel upwards compatible zou zijn met de V9958. Wie echter naar de technische gegevens van de V9990 kijkt, ziet al snel, dat dit zeker niet het geval is. Wel is de V9990 voor onder andere MSX ontwikkeld, maar—om aan de MSX standaard te blijven voldoen—is een V9958 absoluut noodzakelijk. Met de V9990 kunnen SCREEN 5, 6, 7, 8 en 12 overigens wel worden geëmuleerd.



Maar goed, ik zal u niet langer in spanning houden: tijd voor de technische gegevens! Aangezien de V9990 van de Händler Gemeinschaft met 512 kB VRAM geleverd zal worden, zal ik overal uitgaan van 512 kB. Want ook 128 kB of 256 kB VRAM is namelijk mogelijk.

Toepassingen

De V9990 is ontwikkeld voor games, audio-visuele en zakelijke toepassingen. Behalve voor MSX is hij ook geschikt om in andere Japanse computersystemen te worden toegepast. Om het beeld weer te geven kan, behalve een gewone TV of monitor, ook een LCD scherm worden gebruikt. Dit is zo'n scherm dat gebruikt wordt in rekenmachines, maar ook in diverse gameconsoles en laptop–computers.

Games

Voor games heeft de V9990 twee pattern modes: P1 met een resolutie van 256x212 (gelijk aan SCREEN 5) en P2 met een resolutie van 512x212 (gelijk aan SCREEN 7). In P1 zijn er twee schermen ter beschikking, die, onafhankelijk van elkaar, multi layer kunnen scrollen in alle richtingen! Uiteraard kan ook de P2 mode vloeiend scrollen in alle richtingen.

De patterns zijn 8x8 pixels groot. Er zijn 4 paletten van 16 kleuren uit een palet van in totaal 32768 kleuren. Het totale beeld beslaat 64x64 patterns in P1 en 128x64 in P2, waarvan 32x26.5 respectievelijk 64x26.5 patterns van worden weergegeven. Er kunnen maximaal 15359 patterns in het VRAM worden opgeslagen.

Het formaat van de sprites is 16x16. Er kunnen maximaal 125 sprites op het scherm worden weergegeven, waarvan er maximaal 16 tegelijk op een regel kunnen staan. De kans op knipperen is dus zeer klein.

Voor elke sprite kan één van de vier paletten worden gekozen. De sprites zijn echt multi colour, elke pixel kan zijn eigen kleur hebben. Er kunnen in totaal 256 sprite patronen in het VRAM worden gezet.

AV

Voor audio visuele toepassingen zijn er vier modi, die worden aangeduid met B1 t/m B4. Die B staat waarschijnlijk voor 'Business'.
De resoluties zijn als volgt:

B1	**256 x 212**
B2	**384 x 240**
B3	**512 x 212**
B4	**768 x 240**

B2 is de 'over scan' versie van B1, hierbij kan het hele scherm, dus inclusief de borders, worden gebruikt. Hetzelfde geldt voor B4, de over scan versie van B3. Deze over scan modi zijn no- ➡

dig voor de audio visuele toepassingen, omdat het lelijk is om daarbij een border te hebben.

De verticale resolutie kan worden verdubbeld met interlacing, net zoals dit nu al mogelijk is op MSX2 en hoger. Smooth scrollen in alle richtingen is mogelijk. In de documentatie staat dat ook superimposen en digitaliseren mogelijk is. Ik kan nu nog niet uitmaken of daar nog extra hardware nodig voor is.

De V9990 heeft zeer snelle hardware teken commando's zoals copy, line, etc. Er is ook een hardware cursor.

Kleuren

Er kunnen naar keuze 16, 8, 4 of 2 bits per pixel worden gebruikt voor de opslag in het VRAM. Afhankelijk van het aantal bits zijn de volgende mogelijkheden voor kleurkeuze aanwezig:

aantal bits	aantal kleuren	kleurmogelijkheden
16 bits	32768	tegelijk op het scherm
8 bits	64	uit een palet van 32768
	256	tegelijk op het scherm (zoals SCREEN 8)
	19268	YJK–systeem (zoals SCREEN 12)
	19268	YUV–systeem
4 bits	16	uit een palet van 32768
2 bits	4	uit een palet van 32768

Het formaat van het totale beeld in het VRAM is afhankelijk van het aantal bits per pixel. Het is een beetje overdreven om hier alle mogelijkheden te geven, maar om een voorbeeld te geven: in B1 zijn met 4 bits per pixel de volgende formaten mogelijk: 256x4096, 512x2048, 1024x1024 en 2048x512. Maar voor alle duidelijkheid, dit is het formaat in het VRAM, want op het scherm ziet u toch maar een gedeelte van dit beeld ter grootte van 212x256.

De huidige MSX schermen kunnen als volgt op de V9990 worden geëmuleerd:

SCREEN 5	B1 met 4 bits per pixel
SCREEN 6	B3 met 2 bits per pixel
SCREEN 7	B3 met 4 bits per pixel
SCREEN 8	B1 met 8 bits per pixel, 256 kleuren
SCREEN 12	B1 met 8 bits per pixel, YJK

Office automation

Voor de twee office automation modes is een monitor met hoge resolutie noodzakelijk. De resoluties zijn:

B5	640 x 400
B6	640 x 480

Hierbij is B6 gelijk aan de standaard VGA–resolutie. Er kunnen 16 kleuren tegelijk op het scherm worden weergegeven, uit een palet van 32768. Smooth scrollen in alle richtingen is mogelijk. Ook de hardware tekencommando's en cursor zijn weer aanwezig. De B5 en B6 modi kunnen eventueel ook met 4 kleuren uit een palet van 32768 worden gebruikt: het formaat van het totale beeld in het VRAM is uiteraard groter.

Hardware cursor

De hardware cursor heeft het formaat 32x32. Er kunnen maximaal twee cursors op het scherm worden afgebeeld. Drie kleuren kunnen worden gebruikt, plus nog een XOR–kleur en een clear kleur (wat daarmee wordt bedoeld is mij niet helemaal duidelijk). De cursor kan iedere gewenste vorm hebben.

Verder

Verder heeft de V9990 lineaire RGB output, kan een Kanji ROM er rechtstreeks op worden aangesloten en kan de CPU het VRAM rechtstreeks adresseren met een 16 bit bus. Vooral dat laatste lijkt mij erg handig.

Tenslotte

Meer valt er voorlopig niet over de V9990 te vertellen, behalve dan dat ik van Henrik Gilvad hoorde, dat hij onwijs snel is. Zodra hij leverbaar is, zullen wij hem uiteraard uitgebreid voor u testen. Waarschijnlijk kon u hem in Zandvoort bewonderen als u een bezoekje bracht aan de stand van de MSX Händler Gemeinschaft uit Zwitserland. Zodra er meer gegevens beschikbaar zijn zullen wij er op terugkomen.

Stefan Boer

❑

Clipboard

De nieuwste muziekdiskettes

John van Poelgeest knabbelt aan MSX–muzieknootjes.



Na elke beurs zijn er opeens weer tientallen muziekdiskettes beschikbaar, waarmee wordt getracht om de mensen te plezieren. Omdat we een beetje achterlopen zullen we trachten zoveel mogelijk muziekdiskettes in een keer te bespreken.

De meeste zijn gemaakt voor FM-PAC en MSX-Audio (muziekmodule), waarbij ze zowel apart als tegelijk gebruikt worden. Er zijn er echter ook die met MIDI werken. De schijven kosten meestal rond de tien gulden, met uitschieters naar beneden, maar ook naar boven. De demo's zijn altijd te verkrijgen op beurzen en dergelijke. Helaas hebben we niet van elke disk informatie over de prijs en bestelwijze. Wij willen in verband hiermee de makers van dit soort schijven erop wijzen, dat ze voor slechts vijf gulden een Maiskorreltje kunnen plaatsen voor diskettes die maximaal 10 gulden kosten.

House Disk #3

Impact — **Muziekmodule**

De disk waar we mee beginnen is de House Disk #3 van Impact, Deze start op met een geheel onleesbaar plaatje, en door op spatie te drukken kom je in het hoofdmenu, waar je door middel van de cursortoetsen een van de elf muziekstukken kunt kiezen, en af kunt laten spelen. De muziekstukken die erop staan klinken goed, en sommige ervan zouden zelfs in een disco niet misstaan. De klanken zijn echt goed, en de drums zijn lekker hard. Ik zou echter niet alle nummers willen bestempelen als house. Copyhouse bijvoorbeeld vind ik geen echte house muziek. Het is jammer dat je een muziekstuk eerst moet stopzetten voordat je een andere kunt gaan afspelen, maar voor de rest: Prima disk!

Fireball #1

MCD — Muziekmodule

De Fireball music disk #1 van MSX Club Drechtsteden bevat een aantal muziekstukken, variërend van Boogie Woogie tot spelmuziek (van Solid Snake). De muziek ook afgespeeld worden op de FM-PAC, maar dan is de kwaliteit wel een stuk minder, in vergelijking met de Muziekmodule. Via de Muziek module wordt er een goed stukje muziek ten gehore gebracht. De muziek klinkt gewoon erg leuk. Het menu is erg gemakkelijk te bedienen, m.b.v. de muis kunnen de verschillende (gebruikelijke) items (Afspelen, stoppen, vorig/volgend nummer en FM-PAC/Muziekmodule). Kan iemand me echter vertellen waar dat Return-tekentje voor staat, want er gebeurt helemaal niets!

Songbook 2

4Trax — **Stereo**

Het 4Trax Songbook 2—plugged bevat vijftien muziekstukken, waaronder een groot aantal covers, zoals "Jesus he knows me" van Genesis, en "Enola Gay" van Orchestral Manoeuvres in the Dark (OMD). De muziekstukken maken een redelijk gebruik van de stereomogelijkheid van Moonblaster, en de muziekstukken klinken redelijk tot goed. Het gebruik is lekker makkelijk, omdat er gebruik kan worden gemaakt van de muis om een muziekstuk te selecteren. Hij loopt echter vast bij "No son of mine", en dat vind ik niet zo prettig.

Soundgallery #2

New Image Federation — **Muziekmodule**

De Soundgallery #2 is een diskette met een—klein—demogedeelte erop, en een gedeelte waarin 14 muziekstukken kunnen worden gekozen. Deze muziek is geschreven met Soundtracker, en maakt gebruik van de Soundtracker PRO afspeler. Soundgallery maakt echter alleen gebruik van de MSX-Audio afspeler, en stuurt jammer genoeg de MIDI niet aan. De muziek klinkt desondanks best goed, en loopt een beetje uiteen van ballads (ending 30) via wel heel erg alternatieve muziek (Goblin Piramide) naar een soort house (Music can drive you crazy). Niet mijn stijl, maar best wel leuke muziek.

Deathtrack

Compjoetania — **Muziekmodule**

Met Deathtrack heeft Compjoetania een goed produkt uitgebracht. De muziek heeft af en toe wel wat weg van Impact, en grafisch zit het ook heel leuk in elkaar, met lichtjes die aangeven wat er gebeurt. Er staat een draagbare radio op het scherm, met daarin een diskdrive ingebouwd. Als er iets wordt ingeladen gaat zelfs het lampje van de diskdrive branden! Heel mooi afgewerkt dus. De muziek klinkt goed, en het geheel is gemakkelijk te bedienen. Het is alleen jammer dat tijdens het afspelen steeds weer hetzelfde nummer wordt herhaald, en niet een ➡



ander nummer wordt ingeladen. Evenals met Fireball #1 kan de FM-PAC of Muziekmodule worden gekozen, waarbij de muziek helemaal niet tegenvalt op FM-PAC. Aanrader!

Destroyka demo

Soksoft FM-PAC

Deze demo is weer een prima demonstratie van Koustracker, het FM-PAC muziekprogramma van Soksoft. Deze disk begint met een reclame voor Koustracker, en gaat dan verder met en Koustracker replayer, met daarin een aantal populaire en klassieke muziekstukken. De muziekstukken klinken best goed, maar ik heb het gevoel dat er meer uit de FM-PAC te halen moet zijn. De muziekjes klinken meestal nogal kaal, en als ik naar japanse muziek luister (zoals in Illusion City) hoeft dat niet echt. Toch is het een redelijke kwaliteit muziek, en als ik alleen een FM-PAC zou hebben, zou ik deze disk niet laten liggen.

Metallica demo

Soksoft FM-PAC

Ik ben dus geen Metallica fan en zal dat wel niet worden ook na het beluisteren van deze Public Domain demo. Daarom kan ik er eigenlijk ook geen oordeel over geven. Ik weet alleen wel dat het een beetje als hardrock klinkt, maar of het ook lijkt op de originele nummers van Metallica durf ik niet te zeggen. Alleen voor de echte fans!

Jarretel demo

Soksoft FM-PAC

Hier ben ik dus wel fan van. Veertig(!) nummers van Jean-Michel Jarre, dat wordt genieten. En inderdaad, er zitten een paar hele goede covers bij: Equinoxe IV is prima gelukt, maar bijvoorbeeld Magnetic fields I klinkt af en toe gewoon vals. En ondanks de goede snelheidsinstellingen die mogelijk zijn in Koustracker zijn Souvenir de Chine en Industrial Revolution I-II-III gedeeltelijk te snel. Ethnicolor I klinkt echter weer goed, alhoewel je toch de stemmetjes van de CD mist. De klanken bij Computer Weekend zijn zeer goed getroffen. Al met al denk ik toch niet dat deze muziek helemaal geschikt is voor FM-PAC, en dus ook niet voor Koustracker, maar op zich is het een goede poging.

Triple-M music disks

Triple-M **Muziekmodule**/MIDI

Met de muziekdiskettes van Triple-M is iets bijzonders aan de hand. Ze richten zich per diskette niet alleen op een bepaalde muzieksoort (Supertramp, Nederlands produkt, Jean-Michel Jarre en diversen) maar maken ook gebruik van de MIDI, naast de muziekmodule. Voor die MIDI is er echter wel een muziekinstrument nodig die voldoet aan de GS-norm, zoals de Roland E-56, E-70 en E-86. Als het aangesloten keyboard er niet aan voldoet, dan zal de muziek meestal ook niet echt lekker klinken.

De muziek op deze diskettes zijn allemaal van een goede kwaliteit—mits via MIDI afgespeeld—maar het programma zelf is niet erg gebruikersvriendelijk: de kleuren zijn niet echt goed gekozen, en het kiezen van bestanden gaat niet erg snel. De muziek klinkt echter wel goed en daar gaat het uiteindelijk om. Voor bezitters van een GS-apparaat een aanrader, anders niet.

Synthe Sector II The sequel

Emphasis **Stereo**

Synthe Sector II wordt geleverd op twee diskettes, die tezamen in een verkleinde videodoos zitten, met daarop een foto van een bliksemschicht, die inslaat in een bergwand. Na de eerste disk opgestart te hebben wordt je verrast met een leuk klinkend stereomuziekje, en daarna volgt een aftitelscroll. Daarin wordt verteld wat de verhaaltjes zijn bij deze muziekstukken. Na het, overigens mooi uitziende, introductieplaatje verschijnt er een muziekband op het scherm, met daaronder de bekende cassettedecktoetsen, zoals play, stop, etc. De muziek kan gekozen worden, en de band begint nogal houterig te spelen. En dan begin ik me af te vragen: waarom noemt de maker zich de "Master of Audio"? Op zich klinkt de muziek best leuk, maar met de mogelijkheden die Moonblaster biedt wordt weinig gedaan. Door op [ESC] te drukken wordt dit scherm verlaten, en begint de eindaftiteling. Daarna wordt er gevraagd voor de 'Visual Disc' en daarmee wordt verder gegaan.. ....dat is de bedoeling tenminste. Het menu komt nog op het scherm, maar er iets uit kiezen kan niet. Deze disk werkt niet, maar hij kan omgeruild worden. Het kan overigens ook zijn dat ik op de verkeerde manier probeer te kiezen, maar er staat nergens beschreven hoe er gekozen moet worden.

Audio Doom

ACE **Muziekmodule**

Dit is een probleemgeval: Disk 2 kon ik opstarten door een bestand op te starten, maar disk 1 staat vast na de initialisatie, alhoewel de disk wel automatisch opstartte; er is niets meer mee te beginnen! Uiteindelijk de computer maar gereset, en een bestandje opgestart. Daardoor bleek het een demo te zijn á la Revolution van de FAC, waarbij eveneens samples werden afgespeeld, terwijl er een plaatje en/of scrolltekst getoond word. Als disk 1 is afgelopen, wordt automatisch iets van disk 2 ingeladen. Wat dat iets echter is zullen we nooit achter komen want het programma slaat weer dicht. Laten liggen die 2 diskettes, of je moet interesse hebben in antieke demo's; dan is dit de ware, als je de demo tenminste opgestart krijgt.

ACE musicdisk 1 & 2

ACE **Muziekmodule**

Deze muziekdiskettes kregen we aangeboden op de beurs in Zandvoort in '93, maar stammen al uit 1991, en dat is te merken aan de kwaliteit van zowel de graphics als de muziek. De graphics zijn heel simpel, en wat de muziek betreft lijkt het wel alsof ACE Stef Meeder arrangementen heeft gebruikt; ze zijn bijna nog simpeler dan de graphics. Afgeraden, ondanks dat ze ook afgespeeld kunnen worden op FM-PAC.

Judgement of Sound

Compjoetania **Stereo**

Het vijfde produkt van Compjoetania alweer; Judgement of Sound is een disk met daarop 22 muziekstukken, waaronder ook Cronology part IV van Jean-Michel Jarre, de eerste cover van zijn nieuwste CD, en Faces van 2 Unli- ➠

mited. De muziek klinkt—zoals altijd bij Compjoetania—goed, en het menu is leuk verzorgd; alleen de tellers onderin (met daarin het track- en stepnummer) vindt ik een beetje onnodig. Als er op select gedrukt wordt, en er speelt geen muziek, dan slaat de weegschaal door naar een kant: zo wordt aangegeven of er op MSX-Audio, FM-PAC of op beide tegelijk wordt afgespeeld: Leuk gedaan!

Sound Wave 2

Danilo Danisi **Stereo**

Deze disk uit Italie is een beetje vreemd: In de tekstfile staat dat de muziek in stereo is geschreven, maar al luisterend bemerk ik daar niets van. Er wordt geen gebruik van speciale stereomogelijkheden, maar toch is de muziek van een fabuleuze kwaliteit en zijn er muziekstukken bij waarvan ik niet verwacht had dat het mogelijk was op MSX. Er staan een hele hoop covers op deze disk, die op zich best wel goed klinken. Impact is inderdaad een goede groep, maar om daar nu een paar nummers van te gaan remixen is ook weer overdreven. Toch wil ik deze disk iedereen aanraden, omdat je hiermee je Amiga-vriendjes steil achterover kunt laten slaan, en je er zelf ook nog volop van kan genieten.

Arranger

Zodiac **Stereo**

Deze disk bevat een compilatie van muziek die origineel uit spellen komen, zoals Illusion City, Xak, maar de disk bevat ook een muziekstuk uit D.A.S.S. De muziek klinkt op zich helemaal niet slecht, maar als je het vergelijkt met de originele FM-PAC muziek dan valt het hard tegen. Ik kan niet zeggen dat de muziekstukken er echt op vooruit zijn gegaan en ook de grafische omlijsting is niet fantastisch. Alleen als je een echte Japanse-spellen-muziek-freak bent of als je je Moonblaster-muziek-collectie uit wilt breiden moet je deze disk kopen, anders zou ik zeggen: luister er eens naar, en koop het dan pas. Overigens is deze disk geschikt voor elke MSX2, want alles staat op een enkelzijdige schijf.

Soundgallery PRO

Techno Crew/MSX Code **Stereo**

Deze disk bevat eigenlijk twee onderdelen; behalve Sound Gallery Pro staat er ook een demo op van de MOD-file converter, waarmee Amiga MOD-files omgezet en afgespeeld kunnen worden via muziekmodule/FM-PAC. Dit onderdeel heb ik niet uitgeprobeerd, daar dit een demo betrof, die niet al de mogelijkheden heeft. Het belangrijkste op de disk is het muziekgedeelte, waar overigens ook een muziekstuk bij zit dat is omgezet met de MOD-file converter. La Isla Bonita—want dat is het betreffende muziekstuk—geeft een goed voorbeeld wat er mogelijk is met dit programma. Ook de andere muziekstukken zijn van een goede kwaliteit, en zijn zeer afwisselend. Zo zijn de meeste nummers lekker up-tempo, maar staan er ook wat rustiger nummers op, zoals Lonely Voyager. De gebruikersinterface is goed, werkt met de muis en de nummers kunnen gekozen worden terwijl er een muziekstuk aan het spelen is, maar jammer genoeg is er dan wel een vertraging in de muziek te bemerken. Ondanks dit minpuntje—en het feit dat er 1024 kB wordt gevonden terwijl er maar 512 kB in m'n computer zit—durf ik deze disk toch aan te raden.

Move the House

Pak An/Flying Bytes **Muziekmodule**

House is populair, en dat is ook te merken op de MSX computers. Ook Pak An/Flying Bytes dachten er een graantje van mee te kunnen pikken, en misschien lukt dat ook met deze public domain disk. De muziek klinkt als House, maar of het in een disco geaccepteerd zou worden? De samples zijn zonder uitzondering vette housesamples, maar door die te gebruiken komen de drums altijd weer wat minder uit, alhoewel de base toch zeer goed klinkt. De grafische omlijsting is echter weer een stuk minder; sommige stukken zouden zelfs makkelijk op MSX1 gemaakt kunnen worden. Na het grafische gedeelte wordt het menu ingeladen, en kunnen er 9 muziekstukken gekozen vanuit een—wel heel simpel—menu. Ik heb echter geen idee waar de MemMan-driver voor nodig is, want als een muziekstuk gekozen wordt, moet die nog steeds ingeladen worden. Misschien had die ruimte beter benut kunnen worden voor een grafisch menu. De drie nummers die extra in het menu staan zijn van mindere kwaliteit dan wat er in het grafische gedeelte te horen is. In totaal staan er negen nummers op deze disk, en dat vindt ik voor een muziekdisk tegenwoordig toch te weinig. Het kleine aantal muziekstukken wordt jammer genoeg ook niet gecompenseerd door de fantastische grafische demo's, want die zijn er niet. Alleen voor de echte house-freak, anders niet.

Music Madness

MAD **Stereo**

Ja, wat kan ik daar nu over zeggen: een plaatje op het scherm met daaronder de eerder genoemde cassettedeck-toetsen: afspelen en luisteren maar. Deze disk is niet van uitzonderlijk goede kwaliteit, maar er staan goede nummers tussen. Maar Smalltown boy is weer slecht: de PSG versie die ooit in de MCM is gepubliceerd is bijna nog beter.

Moonblaster Muzax #1

Fuzzy Logic **Stereo**

Deze Public Domain disk van Fuzzy Logic start razendsnel op met een mooi introplaatje. Daaronder scrollt een tekst met het hoe en waarom van deze disk. Na een druk op de spatiebalk wordt er even geladen, daarna begint het thema van Battlestar Gallactica te spelen en er verschijnt een menuutje op het scherm. Hier kun je kiezen uit wormdots, the blob (een equalizer die ronddraait), het infoscreen om te kijken hoe je alles kunt besturen en de muziekselector. Onder dat menu draait overigens een sterrenhemel rond, waarvan je de snelheid kunt regelen. In de Muzak Select krijg je een menu met 32 nummers, waarvan een stel covers, maar ook zelfgecomponeerde nummers. De muziekstukken zijn bijna allemaal van goede kwaliteit, waarbij vooral Lucifer van The Alan Parsons Project in positieve zin opvalt. Er worden zoveel mogelijk muziekjes in het geheugen geladen, zodat het wisselen tussen muziekstukken echt razendsnel gaat. Is echter niet voldoende geheugen beschikbaar, dan wordt er een muziekstuk van disk geladen, als dat nodig is. Deze disk is een regelrechte aanrader, niet alleen omdat de muziek zo goed is, maar ook omdat je zelf ook nog een beetje met de wormdots en the blob kunt spelen, en daar komt dan ook nog bij dat je alle keuzes ook met de muis kunt maken!

John van Poelgeest

❑

Adressen

Compjoetania Sportparkstraat 23,
5531 AN Bladel.
Flying Bytes De sluis 40,
9351 DD Leek. Tel:05945-16077
Fuzzy Logic Corso 33,
8408 HW Lippenhuizen
MSX Code Gladiolenstraat 91,
7531 XM Enschede. Tel:053-330554
Triple-M Koperwiek 7,
5831 NT Boxmeer. Tel:08855-78287
Zodiac Stropersberg 15,
5508 DG Veldhoven. Tel:040-537124

Abonnementen op de Maiskoek kosten ƒ 60,– per acht nummers. U krijgt er MCCM als omslag bij.

De Maiskoek

RUBRIEK VOOR ALGEMEEN COMPUTERNIEUWS EN MSX–NIEUWS IN HET BIJZONDER

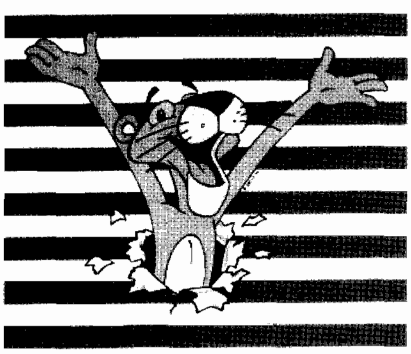
Bijdragen voor deze rubriek inzenden naar de redactie MAISKOEK, Crooswijksestraat 194, 3034 AN Rotterdam FAX 010–4768876

Jaguar komt

IBM werkt momenteel samen met Atari aan een nieuwe spelletjescomputer. Op zich voor sommigen al schikkend nieuws maar als je de gegevens van die nieuwe Jaguar bekijkt eigenlijk voor iedereen. De mainframes van enige jaren terug en de PC's van nu stellen vrijwel niets voor in vergelijk met deze nieuweling. De hoofdprocessor is minstens vijfmaal zo krachtig als de nieuwe pentium van Intel. Hij kost daarbij door zijn RISC-architectuur nog eens niet de helft daarvan. De Jaguar heeft echter vijf processoren. NOW YOU'RE PLAYING WITH POWER' schalt vanuit de TV over de nieuwe 16–bits van Nintendo. Of was het Sega? De Jaguar slaat 32–bits gewoon over en is 64–bits. Echte kleuren is voor de meeste vakmensen 24-bits, maar de gamefabrikanten doen ons geloven dat eigenlijk 16-bits al genoeg realiteit geeft met ruim 65 duizend kleuren. 24–bits betekent ruim 16 miljoen kleuren; de Jaguar heeft 32–bits kleurinformatie, genoeg voor 4 miljard gradaties.

Het geluid is vanzelfsprekend digitaal en van CD–kwaliteit en het apparaat kan direct op monitor, tv en S-video aangesloten worden. Het enige waar mijn layoutscherm nog beter in is dan de Jaguar is de resolutie. 'Slechts' 720 x 576 haalt hij. Logisch deze beperking daar hij ook op tv moet aangesloten kunnen worden en de kleurinformatie het gemis aan resolutie goed maakt. Bij spellen is oplossend vermogen ondergeschikt aan kleurbereik, denk maar aan de turboR. De cartridges voor de spellen worden trouwens tot 48 Mb (dus 6MB) groot door compressietechnieken betekent dat de spellen zelf wel tot ruim 50 megabytes groot kunnen zijn. Een cd-speler kan er optioneel bijkomen en ook kunnen meerdere Jaguars gekoppeld worden om tegen of juist met elkaar te spelen.

De prijs van al dit geweld zal voor concurrenten afgrijselijk nieuws zijn. Men richt bij echte introductie medio '94 in de VS op een prijs voor het instapmodel van even 200 dollar. Wij vragen ons alleen nog af waarom hij Jaguar heet nu IBM net reclame maakt met de panter?



Maiskoek nu met kleur!

MCCM pikte al eens de bij ons thuishorende rubriek Preview in. De vorige keer konden wij wel zelf deze rubriek plaatsen, maar moesten met lede ogen toezien dat de plaatjes daardoor in zwart-wit gepubliceerd werden. Wij slaan deze keer terug, en hard. De Maiskoek wordt met een twee pagina's grote full color-bijlage over Zandvoort uitgebreid en publiceert de preview van Construction Craze van Paragon en Bet Your Life van Hegega nu zoals het hoort in kleur.

Chipsprijzen weer normaal

Wij schreven de vorige uitgave al over een storm in een glas water. Intussen zijn de prijzen voor SIMM's en SIPP's al vrijwel weer op hetzelfde niveau als voor het ongeluk in de harsfabriek. De verwachting is dat zij enige tijd stabiel blijven en dan wel weer zullen gaan dalen.

The Witch's Revenge

Umax die ons zo genereus van plaatjes voorzag heeft niet alleen het vervolg van Pumpkin Adventure II op de ontwikkelplank liggen maar is ook nog bezig aan een spel dat gebaseerd is op Rune Master. Dat het op vele punten daarvan afwijkt mag duidelijk zijn maar die naam geeft al enigszins aan in welke richting u het moet zoeken. Geplande verschijningsdatum is de beurs in Tilburg.

Kyocera maakt groene laserprinters

Wij meldden al eerder de nadelen verbonden aan laserprinters zoals het vrijkomen van ozon. Een ander nadeel is de milieubelasting bij het vervaardigen van de printer en vooral zijn te vervangen onderdelen. Bij Kyocera heeft men nu een nieuwe drum ontwikkeld die gegarandeerd 300 000 afdrukken meegaat, terwijl bij de andere merken de drum vaak al na enige duizenden afdrukken vervangen moet worden. In Duitsland heeft men de printer in een praktijkopstelling in een test gecontroleerd op het geclaimde en alhoewel de printer wel enige storingen had tijdens deze test bleek de drum nog helemaal gaaf te zijn na een dikke driehonderdduizend velletjes. Een bijkomend voordeel voor de gebruiker is dat de prijs per A4'tje onder de 2 cent blijft. En daarvoor kunt het geeneens kopiëren aar niet te enthousiast want LCI noemt wel deze twee cent in de advertentie voor de printer maar vergeet daarbij wel dat er ook nog papier moet besteld worden.

MSX Contakt gaat door

Al op de beurs in Zandvoort kregen wij de verheugende mededeling dat MSX Contakt toch door zal gaan. Het zal welliswaar in sterk afgeslankte vorm zijn, maar we zijn blij dat we nog een duitstalige collega houden. Hoe het vernieuwde magazine er precies uit gaat zien was bij het ter perse gaan van dit nummer nog niet bekend. Gesproken werd van gekopieerde blaadjes. We zullen wel zien en berichten u zodra we zekerheid hebben.

Remake ARC

Als er genoeg interesse voor is zal de thans uitverkochte ARC opnieuw worden aangemaakt. Geïnteresseerden moeten contact opnemen met MSX Club Gouda. ARC bestaat uit een cartridge en twee diskettes en zal vermoedelijk ƒ 79,– kosten.

Aladin voor v9990

U leest net in deze MCCM een artikel over de nieuwe videochip en nu al weet De Maiskoek u te melden dat het in de volgende MCCM te bespreken Aladin gaat worden aangepast voor gebruik met de nieuwe telg van Yamaha.

Scanner voor visitekaartjes

Of er echt een markt voor zal zijn moet de toekomst uitwijzen maar voorlopig heeft Corex Technologies samen met Cypher Tech en Microtek Lab een speciaal scannertje op de markt gebracht om zogenaamde 'businesscards' te lezen. De opzet is simpel: je bent naar een beurs of conferentie geweest en je zak puilt uit van de kaartjes die je kreeg. Voer die kaartjes nu aan de scanner en de software leest de gegevens in en bewerkt ze zodanig dat je ze in je eigen database kan opnemen. De OCR-software is goed en kan bijvoorbeeld ook de kleine lettertjes (5 punts) nog baas door de 400 dpi scanstand, maar kan natuurlijk niet alles aan, daar juist op dit soort kaartjes vele logo's of zeer afwijkende fonts worden gebruikt. De software kan ook bij een aantal andere populaire scanners gebruikt worden en kost $399,- met scanner erbij bent u $495,- kwijt. De losse scanner kopen kan ook voor $129,-. En voor velen zal dat toch een uitkomst zijn, als al voor de tiende keer vergeefs met een handscanner het almaar verschuivende papiertje getracht wordt binnen te halen.

Nieuw spel Cas Cremers

Na Magnar en Arc heeft Cas de MSX wereld op Zandvoort verrast met Black Cyclon. Het spel wordt geleverd via MSX Club Gouda en kost ƒ 45,– voor twee diskettes in nette doos. Test volgt.

MSX bij De Slegte

Het is in feite gratis reclame die wij voor dit bedrijf maken, maar u kunt er uw voordeel mee doen vandaar dat wij toch maar even willen melden dat in de zaken van De Slegte vele boeken voor MSX worden aangeboden. De prijzen zijn zoals we bij deze zaak gewend zijn

MC Enschede #18

In een keurig verzorgd A5-blaadje presenteert de MSX Club Enschede zich aan zijn lezers. In het voorwoord wordt kort ingegaan op de enquête die zal uitstralen op de te ontplooien activiteiten. Een van de leden, Victor, was in Japan geweest en had diverse leuke dingen meegenomen, zoals CD voor/van Metal Gear 2, Space Manbow, (SD) Snatcher en andere. Victor Pikula beschrijft hoe hij door een Youth For Understanding programma in Japan kwam en hoe de MSX-situatie daar is. Wel kort samengevat: zoals hier, maar dan drie jaar geleden. Nog wel volop te koop maar weinig nieuws. Daarna een BBS verhaal om beginners te helpen voor een korte bespreking van de SD Snatcher vertaling. Gerald gaat in op plus en minpunten van PC en MSX. Bas vertelt wat over de SCC en levert een ml-programma om te testen. En voordat Olaf zijn nieuwste spel Tetravex uit de doeken doet cursust Albert wat in C. Dat kan heus op MSX hoor. leuk blad.

MCD 3/11

Zeer regelmatig valt het magazine van de Drechtsteden op de mat. Net als vorig maal valt ons de verzorgde layout en het slordige kopieerwerk op. Het magazine heeft met zijn kleine omvang 16 x A5 natuurlijk minder te bieden dan een groot blad, maar gegeven die kleine omvang is de inhoud groots. Artikelen met veel diepgang en diverse aspecten van onze MSX komen aan bod. Complimenten. In het voorwoord doet Hans Meijers een oproep om met ideeën/voorstellen te komen om de aangekondigde MSX USER HAPPENING tot een succes te laten worden. Hij zit in het organisatiecommitee, maar de MCD staat erbuiten. In het eerste artikel een programma om teksten op MSX gemaakt om te zetten naar PC formaat. Heel erg handig e ik denk dat ik het ook ga intikken, maar waarom nu alleen van MSX naar PC en niet even ook omgekeerd? Ook dat kan handig zijn als je vriend met tekst aankomt die jij verder op MSX wil gebruiken. Arjan Steenbergen schrijft meer dan hij blijkbaar leest en geeft een verhandeling hoe je de FAT kan lezen. Ik lees echter alleen de codering van de FAT en mis het programma dat de FAT nu echt uitleest. Ook van hem een artikel om plaatjes van diverse games om te zetten naar DP–formaat met gebruik van Game Stamp. In een artikel (deel 4) in de serie Computertechniek schrijft Arjan Kooij over toetsenbord, beeldscherm en BAR–codes. Als uitsmijter wordt uit het boekje 'De computerwetten van Murphy' van Joachim Graf een aantal uitspraken overgenomen over printers. Al met al een leuk, regelmatig verschijnend blad, maar doe eens wat aan die kopieermachine.

MSX KLUP 1/3

Op de omslag al de eerste (verbeterde) fout, opvallend door de afwijkende kleur. Sommige mensen hebben een telefoon, dit blad heeft een coloFOON; daarin staat feitelijk alleen dat Richard van Olffen alles doet. Als we dit in aanmerking nemen is het amusant te zien hoe hij zeker niet gespeend van humor dit blad vol krijgt. Na (vreemd) voorwoord en inhoudsopgave de beurskalender dan een verzoek om medewerkers en dan de listings. Zeven stuks liefst die doordat de printkwaliteit hoog is zeer goed leesbaar zijn, dat zien we wel eens anders. Richard biedt nog steeds vele artikelen uit de failliete boedel van JB. De aanbieding van een Brother M-4318 een supersnelle (800 cps of 220 regels/min) impactprinter voor *f* 4850,- verbaast ons in een blad als dit. Tot slot een superklein (13 regels) artikel over de lichtpen, aangevuld met twee listings en een schema blaat het twee pagina's. Ik ben benieuwd hoe lang Richard het volhoud maar tip iedereen eens een blaadje van hem te kopen. Just for fun.

M.G.F.magazine 3

Ziet er echt keurig verzorgd uit, alleen beste redactie, dit laatste woord spel je nog steeds met een c. Het magazine is een van de betere voor wat de layout betreft. Daardoor ga je meer op details letten en dan zie je dat er nog veel mis is. Ik weet dat het moeilijk is en val er dan ook niet al te zeer over. Wat meer stappen op de nu ingeslagen weg zullen prompt weer nieuwe problemen naar boven brengen maar dat jullie niet weerhouden door te lopen. De verantwoordelijke mag best eens langskomen om op wat zaken gewezen te worden want de bodem is in dit geval duidelijk vruchtbaar. Goed het blad zelf begint met een beursverslagen over Tilburg en de eigen clubdag. In 'De Bladen' een viertal korte indrukken van MCCM 59, MOZAIK 35, WEST–FRIESLAND en JOURNAAL 42. Testen van Pumpkin Adventure II en van Oasis de patch disk en de Amiga MOD player voor MSX Turbo-R. Dan worden nog een paar muziekdiskettes besproken en volgen wat speltips. In 'Uit de Ouden Doosch' (sic) wordt Ikari Warriors nogeens tevoorschijn gehaald. Een lijst met al dan niet PD leverbare software besluit het geheel.

MAD 9/93

Tonnie Ovegoor vertelde mij kortgeleden nogeens dat het MAD-blad eigenlijk geen echt clubblad is maar meer een rondschrijven om eenvoudige mededelingen te doen en dat alleen sommigen er af en toe een artikeltje in wilden plaatsen. Het is zover wij weten nog steeds het enige blad dat niet op A5 verschijnt maar de prijslijsten zijn daardoor wel overzichtelijker. Een onbekende, naar ik vermoed Eddy Brouwer, schrijft over de klokchip. Een korte opsomming met omschrijveng volgt van de nieuwe produkten. Wederom ongesigneerd (Ruud Gosens?) een artikel over PMA. Dan een beschrijving van de MSX of IBM karakterset voor turboR door ..? Ik denk dat het de schrijver van het programma Dick van Vlodrop is. Voor de prijslijst op de achterkant het enige artikel met een naam. Maurice beschrijft een mini MIDI–checker. Voor zo'n rondschrijven al met al bijzonder informatief.

M.C.F.N. #4

Ik heb het niet nagekeken maar ik dacht dit blad voor de eerste keer te ontvangen. Op de 'cover' een redelijk goede foto van de stand van de MSX Club Friesland Noord op de beurs in Zandvoort. In het voorwoord schrijft Klaas de Wind positief over de ontwikkeling dat er tegenwoordig voor vrij weinig geld goede (Nederlandse) software is te kopen en dat je daardoor de dure Japanse eigenlijk niet meer mist. Helemaal mee eens! Er wordt aandacht besteed aan de Manga videobanden waar wij er ook wat van bekeken. Een uitgebreid verhaal/test over The Tower(?) of CABIN. Conclusie: goed maar door hoge Yenkoers duur. Na het verslag van Zandvoort komt deel 2 van de digitizer "cursus"; de "-tekens zijn van MCFN en niet van mij en waarom ze er staan is ook onduidelijk. Uit de oude doos word Vampire Killer nog eens voor het voetlicht gehaald en na wat speltips wordt Sunrise magazine onder de loupe genomen. Een idee wat navolging verdient is de opname van de bestellijst van Jos–Tel. Ons viel op dat het blad er netjes uitzag, maar meer nog dat voornoemde Klaas het leeuwedeel voor zijn rekening nam. Laten de anderen ook eens wat bijdragen, dat zal altijd de kwaliteit ten goede komen. Al was het maar omdat de Klaas meer tijd heeft voor zijn eigen artikelen.

Video's op Zandvoort

In hoekje op de beurs in Zandvoord stond Klaas de Wind van MSX Club Friesland Noord met een video te demonstreren. Hij had een paar banden bij zich met originele Japanse en voor de amerikaanse markt ondertitelde of zelfs nagesynchroniseerde tekenfilms. Hij deelde folders uit met de prijzen van de banden die hij via een contact uit Engeland liet komen. Die prijzen waren, gewend als wij zijn aan huurvideo's pittig maar voor koopvideo's normaal voor rond de vijftig gulden. Wij mochten er twee meenemen om thuis eens rustig te bekijken.

De eerste die ik in mijn recorder stopte was Akira. Het was een tekenfilm, die gebaseerd was op een verhaal uit een japans Kuifje. Het verhaal was goed uitgebouwd en deed in opzichten denken aan films zoals Blade Runner, Dune, maar het meest aan SD-snatcher. In een tweede videoband werd de makers vergund hun project uit te leggen. Ik had al genoten van de eerste keer kijken maar door deze achtergrond informatie gevoed kwam ik er al snel toe de eerste tape er nogmaals in te plaatsen. De achtergronden zijn bij tijd en wijle zo goed gemaakt, dat je regelmatig het idee hebt dat je naar een gewone speelfilm zit te kijken. Zodra echter een mens in beeld verschijnt is dat gevoel weer over. Voor Japanse begrippen is ook dat perfect en ook Disney heeft dit nooit voor elkaar gekregen maar er zal nog heel wat moeten gebeuren voor we de eerste tekenfilm krijgen met een illusie van echt. De film wordt als video trouwens tekort gedaan omdat hij voor bioscoop in 70 mm is gemaakt. De muziek is met alleen drum en stemmen echt fantastisch; Ik zou er echt graag een CD van hebben. De dubbelband kost *f* 80,– alleen de film *f* 45,–. Een collectors item.

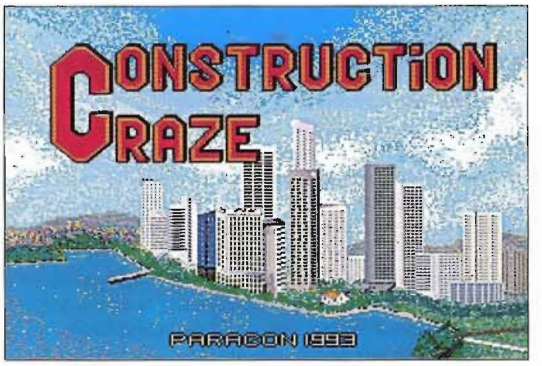
De andere band die ik meenam was Dominion, Police Tank Force deel 1 en 2. Waar die deel 1 en 2 op slaat is mij volledig duister. Ik heb mij als recencent door dit wanprodukt heengeworsteld. De technische kwaliteit is perfect anders had ik mij nog met de storing kunnen verpozen. Ik zie voor de *f* 55,– die dit moet kosten maar één toepassing: ongewenste visite de deur uitwerken. Daar kunnen zelfs de slechtste vakantiedia's niet tegenop. Bent u masochist of sadist of wilt u bepaalde films op tv eens leren waarderen, dan is het nog aan te raden, maar anders... de rillingen lopen nu na twee dagen nog over mijn rug. Zelf van tv opnemen is stukken goedkoper. Bel Klaas voor toezenden informatie, tel 058–6662533.

Jurassic Park

Waarom doet mij deze film denken aan 'Een brug te ver'? het zal wel de opeenstapeling van elementaire blunders zijn. Bij 'Een brug te ver' moesten in de tweede wereldoorlog de geallieerden kiezen een bruggehoofd te slaan achter de frontlinie. In dit geval een cruciale brug die de opmars aanzienlijk zou vertragen als hij vernield zou zijn, maar ook een object, dat in de frontlinie moeilijk te veroveren valt. De tegenpartij weet namelijk precies waar je heen wilt en kan ook niet al te grof geweld inzetten, omdat ze daarmee vernielen wat ze willen sparen. In WO II was het best de brug in Nijmegen daarvoor uitgekozen, de leiding besliste echter dat het de brug in Arnhem moest worden. En dat bleek een falikante vergissing. Toen jaren later de zaak verfilmd werd ging men voor de opnamen weer een brug te ver en schoot de film in Deventer. Steven Spielberg wilde een film over dinosaurussen maken en koos een aantal 'monsters' uit de krijtperiode. En noemde zijn film 'Jurassic Park' Daarmee de beestjes 65 miljoen jaar misplaatsend in de tijd. De film speelt echter nu en er word reclame voor gemaakt met de kreet 'De film waar we 65 miljoen jaar op moesten wachten'. Ik vraag mij af wie die 'we' dan eigenlijk wel is. U? Ik? De mensheid? Zelfs dat laatste is op zijn minst toch wel erg twijfelachtig als we weten dat de mens pas één miljoen jaar op aarde is. Leggen we de mensheid wat ruimer—welke primaat is al mens?—mag men twee miljoen jaar noemen. Grote optimisten misschien nog wat meer maar zeker geen 65 miljoen jaar. In die tijd (jura dus) waren de zoogdieren weliswaar al op aarde aanwezig, maar verwaarloosbaar als toonaangevende soort. Dat de maten van sommige soorten in de film ook niet echt kloppen en dat het scenario uit Donald Duck had kunnen komen, doet echter niets af aan de grandioze beelden. Beweegbare poppen en computeranimaties wisselen elkaar vloeiend af en je waant je echt in een 'normale' film. Ik ben benieuwd, hoe lang het duurt tot we de eerste film krijgen, waar we denken mensen te zien en in werkelijkheid naar computeranimaties kijken. Max Headroom was al een eerste aanzet. 'Jurassic Park' de tweede.

Parcellus

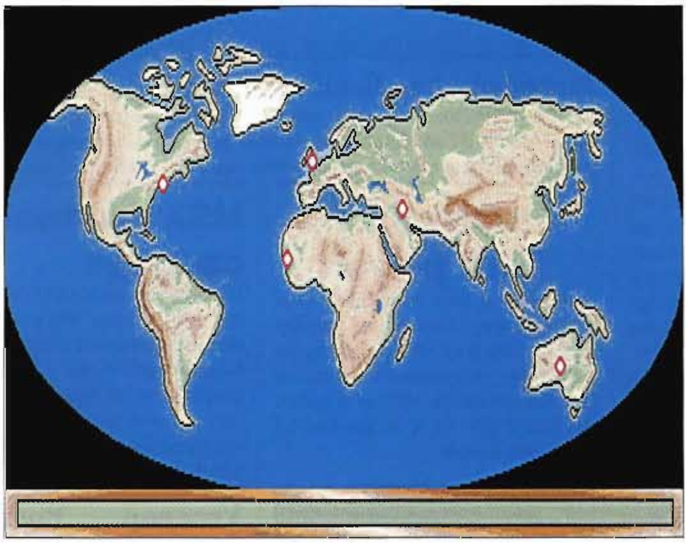
Previews





Construction Craze

We beginnen met de plaatjes van Paragon's nieuwe spel Construction Craze. Wij lieten al eerder plaatjes van dit spel zien in de Maiskoek, maar toen in zwart-wit. De oplettende lezer zal echter kunnen vaststellen dat Paragon de moeite genomen heeft ons de meest recente uitvoering van deze plaatjes toe te sturen. Het spel gaat *f* 12,50 kosten en kan nu reeds besteld worden. Het wordt dan bij verschijnen direct naar u toegestuurd. Bestellen door te schrijven naar Paragon Productions, Dopperstraat 55, 3752 JB Bunschoten onder opgave van naam, adres en vooral telefoonnummer. Zij nemen dan contact met u op over de betaling. De recensie volgt zodra een definitief exemplaar bij ons binnen is.



Bet Your Life

Hegega stuurde ons naast een aantal plaatjes voor de ArtGallery, die de komende afleveringen wel in onze pagina's zullen belanden, ook een preview-plaatje van hun nieuwste spel Bet Your Life. Dit spel komt nog dit jaar uit en kost nog geen twee tientjes. Zoals u uit de titel kunt vermoeden wordt u in dit spel geacht uw leven in de waagschaal te stellen. Het geheel speelt zich af in de nabije toekomst, en het plaatje hieronder is uit dit spel.





Cowboyana Jones

Van het spel Cowboyana Jones, dat deze keer bij het diskabonnement zit, tonen wij twee plaatjes.



Soundblaster Pro chip voor MSX

De MSX Handler gemeinschaft uit Zwitserland is bezig met het ontwikkelen van een cartridge met de OPL3 soundchip van Yamaha die ook in de soundblaster Pro zit. De chip is te beschouwen als de opvolger van de opvolger van de MSX–Audio chip van de muziekmodule van Philips. Op de OPL3 zijn 18 kanalen, in stereo, te gebruiken. We verwachten de cartridge met software van Moonsoft op de beurs in Tilburg.

MS BBS Jos-Tel

Tel.05149-1837 (24 UUR ONLINE!! en niet anders) Kampenspaed 4 (en niet meer Boppelâns 24 AUB!) 8721 GL Warns Snelheden 300/300 1200/75 1200/1200 2400/2400 en misschien 14k4(juli?'93)

Biblio bevat fout

Bij MAD kwam men er al snel achter dat de op de beurs in Zandvoort verkochte exemplaren een fout bevatte. Het programma zelf was niet de oorzaak maar wel de kopieerslag. Enfin, de terechte klagers werden snel en goed geholpen aan een goed werkende disk. Mochten er nog kopers zijn die meenden dat het aan hun systeem ligt dat het niet werkt, dan raden wij die aan even contact op te nemen met MAD. Telefonisch bereikbaar onder nummer 08346-62603 (Tonnie Overgoor). Wij zullen trouwens een recensie plaatsen in het volgende nummer.

Jos-Tel stort zijn hart uit

Jos de Boer heeft het vreselijk druk met een drukke zaak , een vrouw die door haar ziekte meer aandacht vraagt en minder kan geven dan een gezonde, en alle activiteiten in verband met de actie. Hierdoor is de aflevering van bestelde programma's enigszins vertraagd. Om verdere problemen te vermijden het volgende verzoek: stort de juiste donatie voor TED versie 2.6, dus *f* 75,– en zet uw telefoonnummer overal bij, ook bij betalingen. Jos belt u dan zo snel mogelijk op. Zorg verder bij het aanvragen van een update of het opsturen van vragen/problemen altijd voor een gefrankeerde en volledig geadresseerde retourenvelop. Jos beantwoord alleen nog maar vragen over de actie en bestellingen. Technische vragen kunnen alleen nog gesteld worden in het MS BBS!

Telefonisch is Jos ECHT onbereikbaar. Hij heeft een tweede telefoonlijn voor Annemieke. Omdat zij slecht kan lopen is het natuurlijk een ramp voor haar om steeds naar de telefoon te moeten lopen. Mocht iemand het toch lukken om achter dit nummer te komen dan is er binnen een week een nieuw geheim nummer! Zoeken via 06-8008 (voorheen 008) heeft dus GEEN zin! U krijgt dan een andere J. de Boer te pakken. Deze meneer en mevrouw zijn zelfs niet eens familie. Erg vervelend voor alle partijen.

Hij moest dit even kwijt ter bescherming van zijn eigen gezondheid.

Technische handleiding turboR

Bij MSX Club Gouda zijn sinds kort ook de technische handboeken en schema's van de turboR GT en ST leverbaar. Jammer genoeg wel in het Japans maar vooral voor technische gegevens moet daar toch steun uit verwacht worden.

Moonblaster MIDI player

De recensie is klaar maar er was geen ruimte genoeg. Daarom nu volstaan met de melding dat het Magic Team uit Gouda dit programma maakte om Moonblaster files op MIDI af te spelen. Het kost *f* 30,– en is te bestellen bij MSX Club Gouda.

MSX1 software op cartridge

Uit Korea afkomstig zijn de cartridges met oude gouden. Wij bedoelen hiermee niet de kaas uit Gouda, maar vele Konami spellen die via MSX Club Gouda geleverd worden. De prijs per spel is enorm laag. Heeft u interesse kan men bij de Goudse Club gratis een lijst met opgave van de inhoud krijgen.

Vroegop Postorder overgenomen

De MSX Club Gouda heeft het bedrijfje van Mischa Vroegop overgenomen. In feite was Mischa al gestopt en zijn voorraad MSX spullen lag te verstoffen. Zonde. Lees de advertentie van Gouda goed na op nieuwe produkten. Ongeteste zaken zien wij gaarne tegemoet voor een bespreking.

TED nieuwe opzet

Jos de Boer heeft besloten in verband met illegale kopieën die van TED de ronde blijken te doen TED alleen nog maar te leveren inclusief de vroeger optionele handleiding. Het betekent voor kopers dat zij nu *f* 75,– moeten overmaken in plaats van de vroeger gevraagde *f* 50,–. De handleiding is op laserprinter afgedrukt en ziet er goed uit maar de argumentatie van Jos blijkt velen te ontgaan. Zou er nu ineens minder illegaal gekopieerd worden? Wij zijn juist bang voor het tegendeel. Is men veel geld kwijt voor een legaal exemplaar vinden veel mensen daarin een onterecht excuus om dan maar illegaal bezig te zijn. Wij dragen Jos een warm hart toe voor al zijn inspanningen maar denken dat hij deze stap beter kan terugdraaien.

Komende beurzen

Zaterdag 16 oktober organiseert de MCCA te Almelo haar vierde internationale computerbeurs. In tegenstelling tot de hiervoorgaande jaren niet alleen MSX maar ook PC. Plaats als voorheen in de Schelf, Binnenhof 51 in Almelo. Aanvang 10.00, einde 17.00 uur. Voor meer informatie: 05490-64640 t.n.v. Henk Eshuis

Zondag (!) 14 november organiseert MSX Link een open dag in Alleley, bij Coventry. Iedereen is welkom. Info: Robin Lee, 6 Main Street, Farcet, Peterborough PE7 3AN. Tel: 09 44 733 242952

Vrijdag 19 en zaterdag 20 november is weer de grootste beurs aller hobbybeurzen de HCC-beus in de jaarbeurs in Utrecht. Volgende uitgave zullen wij nadere gegevens verschaffen over onze stand en openingstijden.

Zaterdag 5 februari 1994 zal in Leimuiden de MSX User Happening plaatsvinden. Info: H. Meyers 078-511156 of H. Oranje 01828-18932

Zaterdag 27 februari 1994 organiseert Stichting Sunrise samen met MSX-Club Zuid-Limburg een MSX beurs in het Limburgse Elsloo. Lage toegangsprijs (f 3,50) en kortingsbon. Centraal gelegen voor Nederland, Duitsland en België. Info: Jank Bergevoet, tel: 046-373180

Zaterdag 26 maart alweer de zevende editie van de succesvolste en belangrijkste MSX beurs in Europa. Deelnemers zijn alle belangrijke MSX clubs en producenten van MSX software en handelaren in voor MSX'ers belangrijke zaken als diskettes en dergelijke artikelen. Plaats is weer de Bremhorsthal aan de Oude Goirleseweg 167 in Tilburg. De beurs is uitsluitend voor MSX laat de organisatie weten. Verdere informatie 013–560668 of 681421.

Revolution Patch

Op het diskabonnement van dit nummer staat een Patch voor, de in Zandvoort uitgebrachte Mega-Demo van The New Image, Revolution. Er waren door tijdgebrek en gestress op de beurs zelf een aantal foutjes ingeslopen. Met deze Patch worden die foutjes verbeterd en zelfs een aantal dingen toegevoegd. Er zit nu ook een echt Credit Part in. De Patch staat als REVPATCH.PMA op de disk. Uitleg wordt gegeven in de Textfile UITLEG.TXT. Deze Patch is Public Domain.
U kunt uw Revolution natuurlijk ook opsturen als u niet zeker van uw zaak bent. Sluit dan aub wel een voldoende gefrankeerde antwoordenvelop bij.
Revolution is te bestellen door Fl. 12,50 + 1,60 porto over te maken op Giro 6268083 tnv. P. Lesparre.

The New Image
Julianalaan 99
3722 GG Bilthoven
030-292421

V9990 wordt leverbaar

De V9990 videochip zal in de loop van volgend jaar leverbaar worden voor de turboR. Daarbij zal dan een software pakket geleverd worden dat de BASIC uitbreidt. Daarnaast wordt aan programma's gewerkt waarmee we kunnen tekenen in P2 game mode. Een videoprogramma voor titels, beeldovergangen etc is in de maak. Tot slot komen er volgens planning programma's om BMP's te laden en .FLI-animaties af te draaien. Mogelijk volgt er meer.

OUTPUT

NMS 8280, MSX2, 512 Kb RAM, MS2+ en 7 MHz *f* 1500,–. Hal Handy Scanner - MSX2 *f* 350,–. Tel. 078-411797.

MSX2, NMS 8250 + Printer NMS 1431 + Extra datarec. + div. extra's: *f* 850,–

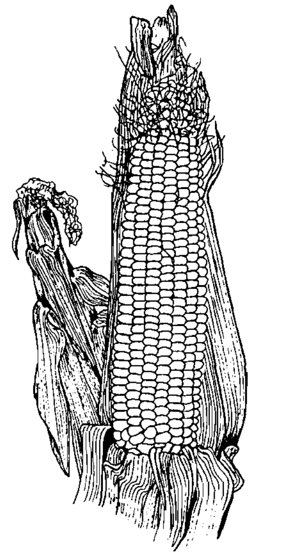
MSX1, 64 Kb + datarec. + boeken + software: p.n.o.t.k. Tel. 053–895089 (Sandor).

MSX2, NMS 8245, 7 MHz., 2e dr.–aansl., boeken, disks: p.n.o.t.k. DOS2 + SCC: *f* 75,–. Printer VW 0020 + lint: t.e.a.b. Tel. 040–544464 (Rob).

NMS 8250 + datarec. NMS 1515/00 + 130 disks + 4 Kon.Roms + joystick + boeken: hoogste bieder. Tel. 08384–1035 (Arjan)

MSX2+ 128 Kb + ingeb. FM + SCC + muis + orig. software + simpl. + boeken + MCM's: p.n.o.t.k. Tel. 053–895089 (Sandor).

Sony 700D (2xDD), uitgebreid tot 640 Kb + 7 Mhz + snelle disk Rom: *f* 600,–. Printer NMS 1431: *f* 290,–. Alles in een koop *f* 850,–. Tel. 03484–3247.



NMS8280 (512Kb), Kl.monitor, printer 1421, muis, FM–Pac, Toshiba–Musicm + keyb, softw. enz.: *f* 899,–. Tel. 04180–13818.

Printer VW0030: *f* 250,–. Tel. 04138–74042.

Philips VG8235 mon.kl. VS0080 DS-Drive/256Kb Modem / Disks DOS 2.2 + Boeken. Tel. 08360–25584.

NMS 8235 + mon. + joystick + muis + printer + 80 disc. + boeken + printpap. + comp.meubel *f* 780,–. Zeer weinig gebruikt, Tel. 085–14798.

MSX2 NMS 8250 met printer, modem, plus, plus, plus: *f* 750,–. Tel. 035–562375.

MSX2 Sony HB–F 700D met spellen op disk, tape plus toebehoren: *f* 300,–. Incl. ktv./monitor: *f* 800,–. Tel. 05233 62095.

NMS 8245 + NMS 1421 printer + VS 0040 monitor + disks + boeken. Nieuw: *f* 700,–. Tel.: 05413–53723

NMS 8245 + boek softw. *f* 295,– Printer NMS 1421 *f* 185,– Ancoma Gr. Monitor *f* 40,–. tel. 080–782752

NMS 8250 (2 driv.) + Kl. mon. + printer NMS 1421 + muz.module + keyboard + MVI5 + 2 FMpaks + modem 1 koop *f* 1100,–. tel.: 01820–21235

Sony 700P, muis, 2 +, SN diskrom, mousepad *f* 550,– printer 1431 *f* 200,– music mod. *f* 130,– fm-pac *f* 95,– 02295–3005

Sony HBF700P 7 mhz, snel diskrom, fmpac, mon cm 8833, print. vw 0020, datarek. + extra's *f* 1600,– Aart 055-665558

MSX2–NMS 8250 monitor – CM 8833 NMS - 1431 - Printer modem + muis + disks + boeken + draaischijf prijs *f* 750,–

MAISKORRELS

Maiskorrels zijn onze LezersService–advertenties. U kunt voor deze rubriek alleen niet–commerciële advertenties opgeven. Alles wat u op computergebied te koop, te geef of te leen heeft kunt u in deze rubriek plaatsen. Voor software dient het altijd om originele exemplaren te gaan. Heeft u meerdere zaken aan te bieden, plaats dan gerust meerdere advertenties. De prijs is laag gehouden, een maiskorrel kost—ook voor abonnees—*f* 5,–. Er geldt wel een maximale grootte per maiskorrel. Gebruik voor het opgeven de hieronder afgedrukte bon **of een kopie** daarvan. Advertenties kunnen zonder opgaaf van redenen geweigerd worden. Is zulks het geval en uw postgiro of banknummer bij ons bekend, dan wordt het betaalde teruggestort. U heeft géén garantie dat uw advertentie direct wordt opgenomen, het kan in een later nummer komen. Indien tijdig gemeld kan de maiskorrel geannuleerd worden, er vindt dan echter geen restitutie plaats.

Bon voor opgeven INPUT / OUTPUT / CALL *)

Naam :..
Adres :..
postcode/plaats :...
telefoonnummer :...
*) doorhalen wat niet verlangd wordt

Stuur uw maiskorrel tijdig (maand voor verschijnen) naar :
MCCM, Postbus 2545, 1000 CM Amsterdam.
Betaling op postgiro 6172462 t.n.v. Aktu Publications BV, Amsterdam.

NMS 8250, 2 drives + kl.monitor + printer + m. mapper + draaischijf + muis + disks + datarec. + boeken + 2 joyst. tel.: 013–556603

Philips NMS 8255, Philips datarecorder D 6450, MSX–LOGO, 2 joyst., boeken en software tegen elk aannemelijk bod. tel. 01864–1921

NMS 8255 + kl.mon. + printer 1431 + datarec. al. orig. philips 2 joyst. + scc + disks + boeken *f* 1350,– 1 koop. tel. 04748 62994

Sony HB700 + kl.mon. + NMS 1431 printer + 2 joyst. + scc + 140 disks + MCM8 – 60 + boeken. pr.n.o.t.k. tel.: 02206–3856

MSX2 NMS 8245 + MSX NMS 1431 printer + mchr mon. Anlona *f* 750,–. tel. 074–420467

NMS 1431 printer + kabel + lint *f* 250,–. tel. 015–611187 Marlijn i.g.st. moet weg

NMS 8220 + VS 0040 + VW 0020 + nMS 1205 + nwe ds–drive in 1 koop *f* 699,–. In goede staat. tel.: 030–941445 na 16 uur

45 Cass. met div. org. software in koffer. In 1 koop *f* 150,–. tel.:030–941445. Na 16.00 uur

MSX–vg8020 met recorder div. cass. en toebegoren zgan. prijs n.o.t.l. tel.: 02526–72934

FM–Pak org. + printer 0030 met reserve lint in een koop *f* 350,–. tel.: 04766–2674

2*MSX2 8235 printer VW0030 2* MT–Telcom 1 * 0040 Doc. softw. - kabels – tel.:023–384396

CALL

Hoes voor Philips MNS 8245 tel 01899–19035 na 20.00 uur

Abonnementen op de Beurskoek zijn ondanks de grote vraag niet verkrijgbaar. Deze bijlage is onafscheidelijk van de Maiskoek.

De Beurskoek

BIJLAGE VOOR ALGEMEEN BEURSNIEUWS EN MSX-BEURSNIEUWS IN HET BIJZONDER

ALLE FOTO'S UIT DEZE BIJLAGE ZIJN VAN FRITS VAN DER KRUK
ZE ZIJN ALS DIA GENOMEN EN VIA PHOTO-CD GEDIGITALISEERD


Het begin van de beurs betekent voor een standhouder werk aan de winkel

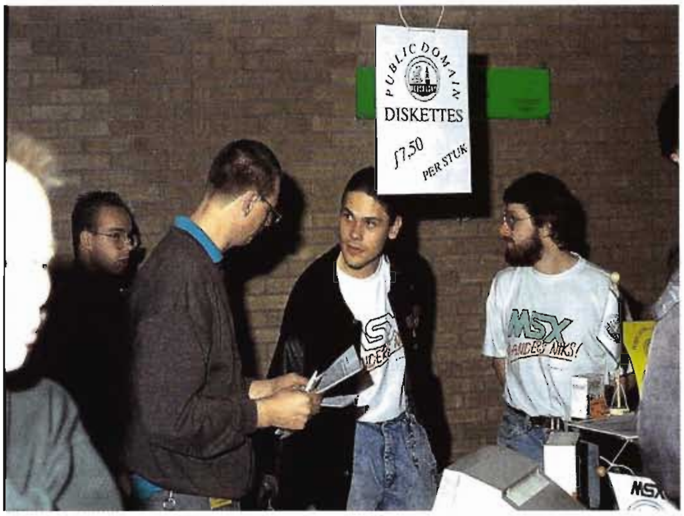
Verslag Zandvoort

Zoals iedereen weet regende het deze zomer slechts tweemaal: de eerste bui duurde tot 11 uur op 15 augustus en de tweede begon om 18 uur van diezelfde dag. De zomer viel dit jaar dus op de vijftiende.
De nazomer compenseerde dat rijkelijk met een volle zonnige dag. Precies, het was de 18de september. Wij MSX'ers hadden die dag natuurlijk toch al een zonnig humeur, maar eerlijk gezegd was er toch de angst dat velen het niet thuis konden verkopen juist deze dag naar een beurs te gaan. En dat de beurs daardoor minder druk bezocht zo worden dan wij hoopten.

Het was natuurlijk een stuk rustiger dan vorige jaren, maar het viel eerlijk gezegd enorm mee. Een fors aantal lieden zagen wij slechts kort, zij mochten van het thuisfront blijkbaar alleen komen op voorwaarde dat zij tenminste niet de hele dag bleven. Hiermee rekening houdend en met het schitterende weer mogen organisatie en standhouders niet klagen.

De dag was aangekondigd als 5e MSX computerdag en 1e gameconsole dag (sic). Wij konden echter niet zoveel merken van die gameconsoles. Natuurlijk zagen wij ze wel staan, maar niet zitten. We hebben de indruk dat een aantal programmeurs langsgegaan is om wat ideeën op te doen, maar dat er


Voor de bezoekers begint de beurs met wachten. Er willen er altijd weer meer tegelijk naar binnen dan de deur wil toegeven.



Programmeurs overleggen over bits en bytes



De motor achter 'Zandvoort': Jaap Hogendijk. (bedankt, Jaap)

geen echte handel inzat. Enige navraag bij wat standhouders leverde op dat zij de dag als zeer positief hadden ervaren. De verkoop was vrijwel overal goed te noemen.



Donker & incognito: de uitgever.

Parade van de uitstellingen

Dat geldt jammer genoeg niet voor de aanbieders van allerlei spellen. De soms groot en lang van tevoren aangekondigde spellen, zoals onder andere Solid Snail en Not Again, waren nog niet leverbaar. Dit is des te meer jammer omdat de introductie nu vaak gelijk is uitgesteld tot de beurs in Tilburg. We zijn enigszins teleurgesteld maar wanhopen niet omdat er toch veel nieuws in Zandvoort uitkwam en echt niet alleen muziekdiskettes. Lees de diverse recensies in MCCM er maar op na. En door tijdsdruk kon dat blad nog geeneens alles plaatsen wat op Zandvoort ter test werd aangeboden.

Beginneling

Ik had een vriend bij mij die pas sinds kort een MSX heeft en die zeker in de ogen van de oudgedienden pas net komt kijken. Nu die keek zijn ogen uit. Hij had het niet voor mogelijk gehouden dat er zoveel mensen tegelijk over MSX komen praten. Dat er zoveel te koop was en vooral zoveel te zien. Het was voor hem echt een openbaring en de thuisblijvers kregen - ondanks de uitgestelde introducties - ongelijk. Het was echt de moeite waard.

Druijffjes

Mijn dochtertjes waren ook weer de hele dag bij Papa. Of beter ze zorgden ervoor net daar te zijn waar papa niet was. Zij maakten weer dankbaar misbruik van dat gebrek aan toezicht en gedroegen zich alsof alles voor hun lol werd georganiseerd. Gezien het plezier dat zij telkenmale aan deze beurzen beleven is dat in hun ogen misschien ook wel zo, maar ik moet toch wel vragen deze dames, juist als ik er niet direct bij ben, goed in de gaten te houden. Ze dienen zich te gedragen.



Frank op jacht naar kopij

Geluid

Overigens was de luidruchtige atmosfeer noch aan de ene, noch aan de andere dame te wijten. Het overgrote deel van de luchttrillingen werd veroorzaakt door MSX computers met aanpalende versterkers. Ondanks de maatregelen van de organisatie bleek het voeren van een rustig gesprek geen eenvoudige zaak. En dat is zeker op de rustiger uurtjes erg jammer!



Deze vlag wappert komend voorjaar weer een stuk zuidelijker...



Een videokanon beschiet het laken



Kijken, keuren kopen.

MCCM heeft een nieuwe koerier

De standbemanning kwam bij het installeren tot de ontdekking dat men veel bladen bij zich had, maar dat juist van het net uitgekomen nummer er vrijwel niets was. Er werd even naar Amsterdam gebeld en Wammes kon met dikke pakken in de trein stappen. Probleem opgelost en Wammes wat afgevallen. Aan het eind van de dag bleek hij dat bij een Indiër weer aan te vullen. We zeiden het al vaker maar toch blijkt keer op keer dat velen thuisblijven op een dag als deze. Nogmaals: steek een paar duiten in je zak en kom langs op zo'n dag. Je komt vermoeid maar verfrist weer thuis met een lading nieuwe leuke software en ideeënvoor latere aankopen. De goedkoopste diskettes worden aangeboden voor prijzen die gewoon niet kunnen bij opsturen. Daarom moet u ze zelf ophalen om er voordelig aan te komen.



De MCCM stand in actie

Tilburg en andere

Voor komende beurzen vielen alweer veel activiteiten vast te stellen. Er werden alvast berichten voor de (grote) beurs in Tilburg uitgedeeld en ook liep Hans Mijers zich uit de naad om iedereen enthousiast te krijgen voor de MSX User Happening in februari.
Maar voor alles hopen wij u weer te zien op de HCC dagen. Voor computeraars - en dus ook voor MSX'ers - blijft dat een onmisbaar festijn.

BLAD 1

KARAKTERSETS MET

Er zijn duizend verschillende karaktersets en ze zijn vaak niet een toonbeeld van schoonheid Wij zijn met onze printers natuurlijk gebonden aan de ons toegewezen matrix maar toch is er meer mogelijk dan de " karakterset-ontwerper" ons doet geloven. We gaan daar in deze aflevering iets aan doen en nemen als voorbeeld de set "GARNET". Deze set staat standaard op de D.P.diskette. Het is een mooie set maar, afgezien van een leuke kaart of folder is er weinig mee te beginnen. We gaan deze set zodanig bewerken, dat we er zelfs brieven mee kunnen schrijven. Misschien dat U voortaan ook wat kritischer naar de aangeboden sets zult gaan kijken en zelf ook eens op de correctietoer zult gaan. (Waar werd oprechter trouw dan tussen man en vrouw ten dienste van--werken met) >>>>>>>> DYNAMIC-PUBLISHER <<<<<<<

Na het laden van de karakterset(⇨ OPTIE ➔ KARAKTERSET ➔ LADEN) is onderstaand tekstje gemaakt en afgedrukt zoals de set oorspronkelijk samengesteld is.

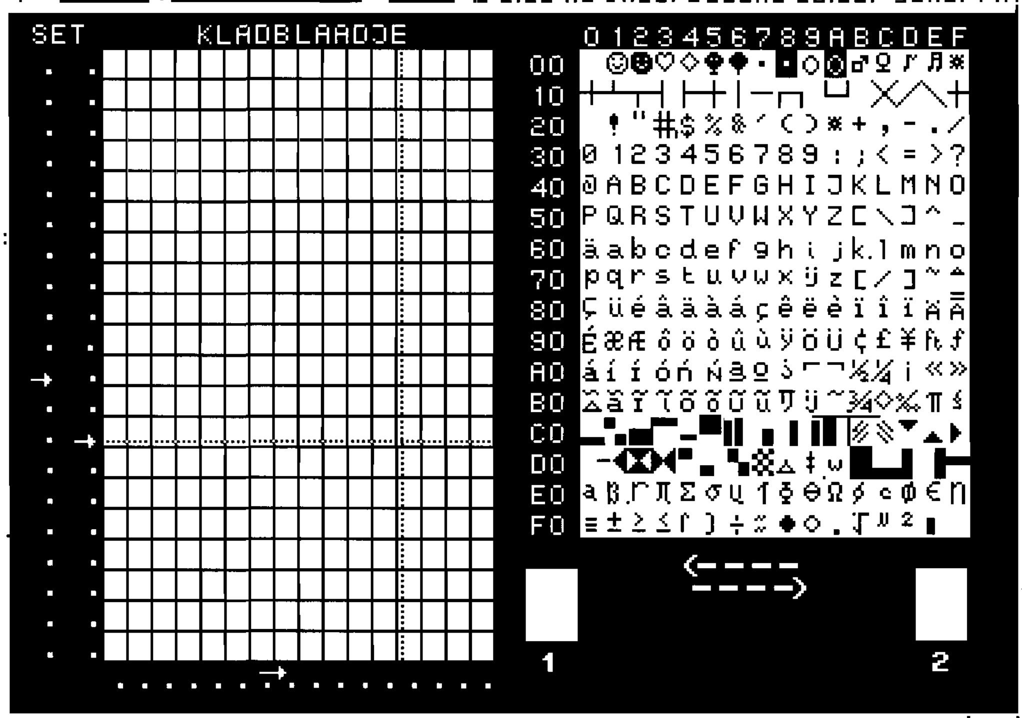
1. Waar werd oprechter trouw dan tussen
Man en Vrouw ter wereld ooit gevonden

1. Dit is de originele set. We beginnen met het wijzigen van de regelafstand. Ga naar TEKST en REGEL-AFSTAND 20 en Click op (SPATIE), Type in "15" en druk op (RETURN)

2. Waar werd oprechter trouw dan tussen
Man en Vrouw ter wereld ooit gevonden

2. Dit is het resultaat.

3. We gaan nu de spaties tussen de letters aanpakken. Hiervoor clickt U op ➔ OPTIES ➔ KARAKTERSET ➔ EDIT U ziet nu onderstaand editor scherm.



Zet de cursor op het vakje "SPATIE" (cordinaten 20/0) en click. Click nogmaals op de-naar links wijzende pijl onder in het scherm. Daar een spatie geen pixels heeft, ziet U alleen en rode, verticale lijn in het kladbladje ten teken dat de spatie deze breedte heeft. Ga met de cursor naar de puntjes onder het kladbladje en klick op het 4e puntje van links. De rode lijn zal zich nu naar de 4e vert.rij verplaatsen en dat is nu de nieuwe spatie tussen 2 woorden. Ga nu naar de rechterkant en click op de naar rechts wijzende pijl. De spatie is nu gewijzigd van 14 in 4 pixels breed. Save de karakterset na elke wijziging op een reserve-disk. Pas als de gehele set naar Uw zin gewijzigd is kunt U hem saven op de DP disk

Waar werd oprechter trouw dan tussen
Man en Vrouw ter wereld ooit gevonden.

HET RESULTAAT: MEER LETTERS OP EEN REGEL ⟵

We kunnen nu nog de staarten en vlaggen van de desbetreffende letters m.b.v.de editor één pixel inkorten. De hoogtewinst is dan 2 pixels en hiermee kan de onderlinge regelafstand van 15 naar 13 pixels hoog. (zie punt 1). Het veranderen van de letters gaat op dezelfde manier als met "SPATIE". U wijst de letter aan en clickt. Deze letter staat nu in vakje 2. Click op de pijl naar links en de letter staat nu vergroot op het kladblaadje en kan nu gewijzigd worden door te clicken op de pixels. Wit wordt zwart en zwart wordt wit. U ziet het resultaat in vakje 1. Als de letter gewijzigd is klickt U op de pijl naar recht. De gewijzigde letter staat nu weer in vakje 2. en is opgenomen in de lettereditor Pas als U de set gaat "SAVEN" staan de nieuwe letters op de disk.

DIT IS HET RESULTAAT. DE REGELAFSTAND IS MET 2 PIXELS BEKORT

Waar werd oprechter trouw dan tussen
Man en Vrouw ter wereld ooit gevonden.

DYNAMIC = PUBLISHER

Binnen de karakterset en edit-mode zijn we nu uitgeteld om deze karakterset een beetje compacter te maken. Natuurlijk kunnen we verder gaan rommelen met de opbouw van de letters. Dit willen we echter niet want dan kunnen we beter een andere set nemen die qua lettergrootte meer aan onze verlangens tegemoet komt. Maar DP kent echter nog een aardige optie in de vorm van "printerinstellingen." Als U een PHILIPS-printer bezit dan zult U hier misschien nog nooit iets mee gedaan hebben want het DP programma is voor deze printers standaard ingesteld. Toch kunt U de grafische instellingen veranderen en dat geeft verrassende resultaten. (Andere printergebruikers kennen deze optie al, omdat ze zelf de instelling voor hun printer moesten invullen. Aanpassen van de grafische instellingen is voor hen ook mogelijk. Raadpleeg hiervoor de gebruiksaanwijzing van Uw printer). U gaat naar;

⇒ SYSTEEM → INSTELLING → PRINTER

Onderstaande tabel staat nu op Uw scherm.

START PRINT:	27"B"
START REGEL:	27"S0640"
EINDE REGEL:	13
REGEL VERDER:	10
EINDE PRINT:	
UITZONDERINGSCODE:	001
VERVANGENEN DOOR:	1
LASERPRINTER	o
7 BITS PARALLEL	o
8 BITS PARALLEL	●
BITVOLGORDE OMDRAAIEN	o
MAXIMALE BREEDTE	00640

START PRINT:	"27" is;	de ASCII-code voor ESCape.
	" B " is;	de regelafstand 1/8". (regels aansluitend afdrukken).
START REGEL:	" S " is;	Grafisch afdrukken en aantal codes per regel (hier 640).
	" G " is;	Aantal codes per inch (bv. 27"G120","0960")
EINDE REGEL :	"13" is;	Printerkop terug na afdrukken van de regel.
REGEL VERDER :	"10" is;	Idem en transport papier naar volgende regel.
EINDE PRINT :		Codes die eventueel na het printen aan de printer worden gestuurd.
UITZONDERINGSCODE en	" ● " is;	Codes voor afwijkende printers. Bij niet afwijkende prin-
VERVANG DOOR;	" ● "	ters op beide opties een "1" invullen.
LASERPRINTER;	" ● "	Laserprinters zetten de pixels horizontaal i.p.v. Vertikaal op papier.
7 BITS PARALLEL;	" ● "	Printer verlangt 7 pixels tegelijk, codes tussen 0 en 127.
8 BITS PARALLEL;	" o "	Printer verlangt 8 pixels tegelijk, codes tussen 0 en 255.
BITVOLGORDE OMDRAAIEN;	" ● "	Als de biniare codes van beneden naar boven worden gelezen.
MAXIMALE BREEDTE;	"0640"	Deze info wordt - per regel - naar de printer gestuurd. Standaard is dit ingesteld op 640. Als het af te drukken object smaller is wordt de regel met nullen aangevuld.

Voor de VW en NMS printers van PHILIPS, doch ook voor een groot aantal andere printers zijn een paar instellingen reeds in DP opgenomen. ⇒ SYSTEEM → INSTELLING → LADEN

U ziet nu een aantal instellingen voor diverse printers alsmede een paar extra MSX instellingen voor grafische dichtheid. We nemen als voorbeeld een grafische dichtheid van 120. Met 120 bedoelen we dat er afgedrukt moet worden met 120 dots per linch. (Standaard is de instelling 80 DPI). U klickt op MSX120DI 002 → LADEN. De nieuwe instelling is nu geladen. Ga nu nogmaals naar ⇒ SYSTEEM → INSTELLING → PRINTER U ziet nu START REGEL: 27"G120","S0960"

In deze regel is nu toegevoegd "G120" ten teken dat er nu 120 DPI afgedrukt zullen worden en bij een maximale breedte van 80 karakters per regel is het totale aantal dots nu dus 120 x 80 = 960 DPR. Ook op de laatste regel staat nu MAXIMALE BREEDTE 00960 Denk hier aan als U handmatig gaat instellen.

Er kan nu dus 50% meer tekens per regel afgedrukt worden. De hoogte van de tekens zal niet veranderen. Ook zal er niets veranderen op Uw scherm. De tekst is niet gewijzigd. We geven alleen opdracht aan de printer om de dots dichter bij elkaar te zetten.

Op de diskette staan nog een paar nieuw ontworpen lettersets onder de naam

PLASTIEK; OPTICAL; ZELMARE; en RENOVA

alsmede een paar stempels met sprookjesfiguren

In deze aflevering zal de karakterset onder de loep worden genomen. We gaan de set '*Garnet*' aan alle kanten bekijken en zien wat er zoal aan te veranderen en/of te verbeteren valt. Als e.e.a. U duidelijk is zult U zelf vele andere karaktersets op de helling zetten en dat draagt weer bij aan het plezier dat U beleeft bij het werken met het boeiende programma...



DYNAMIC-PUBLISHER

09-93

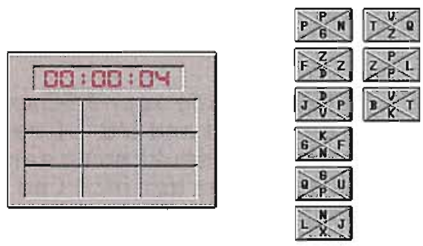
J Braamhorst

Tetravex

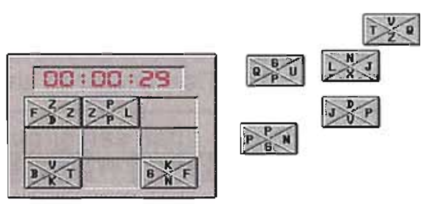
Tetravex is afkomstig van MS–Windows voor de PC, maar nu kunnen ook MSX'ers dit verslavende spel spelen. Het spel ziet er uit als de Windows–versie en speelt precies hetzelfde, wat dat betreft een perfecte kopie.



Bij dit spel is het de bedoeling dat de verschillende blokjes die aan de boven–, onder–, linker– en rechterkant getallen, kleuren of letters hebben, net als bij do-

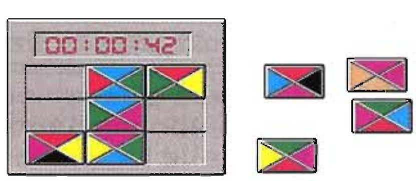


mino tegen elkaar te leggen. Daarbij is het de bedoeling om alle blokjes in het venster te plaatsen. De moeilijkheidsgraad is helemaal zelf te bepalen. Je kunt namelijk het aantal kleuren en de afmetingen van het venster zelf instel-



len. Ook kun je bepalen of je de blokjes kunt draaien of niet.

Op het scherm staan ook twee oogjes—winkers genaamd—die je muiscursor volgen. Hij geeft tevens met een uitroepteken aan als je iets doms doet.



Een nadeel is het soms erg traag werken. Trouwens niet altijd en het zal dan wel aan de instellingen liggen. Een pluspunt is dat je de taal uit Engels, Nederlands, en Duits kunt kiezen. Het programma zal waarschijnlijk, via MAD, ook in Duitsland en Zwitserland leverbaar zijn.

Dit spelletje is net als MineSweeper en Patience bedoeld om even wat te doen



terwijl een ander programma onder Windows aan het rekenen of compileren is, om de tijd te doden dus. Die

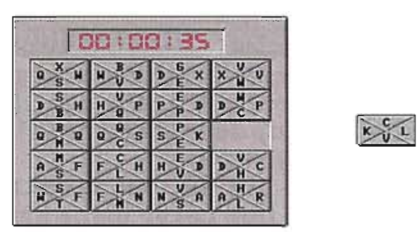


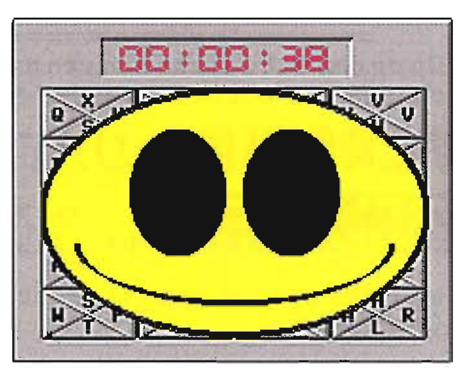
functie verliest Tetravex helaas op de MSX, je kunt hem namelijk niet onder een bepaald programma aanroepen.

Als je het spel echt gaat spelen, vrees ik dat het snel gaat vervelen. Daar is het namelijk niet voor bedoeld. Gelukkig is de prijs redelijk laag, dus voor de echte puzzel–freaks het overwegen waard.

Falco Dam

❑



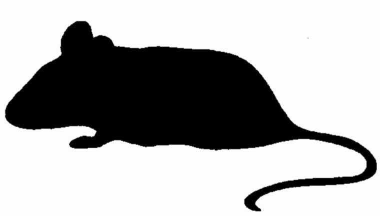


Bestelinformatie: Tetravex is gemaakt door de MSX Club Enschede en wordt voor ƒ 15,– op de markt gebracht door MAD
Postbus 24
7038 ZG Zeddam
tel: 08346–62603

Pascal uitgediept

De muis onder controle

De Pascalprogrammeur —en die niet alleen— zit vaak met het probleem dat hij in een programma een muis of joystick wil laten gebruiken. Een probleem is echter dat die soms achteraf ingestoken of verwisseld worden. Hier de oplossing en ook een jANSI–tip.



De gepubliceerde listing is MUIS1.PAS maar op het diskabonnement vindt u ook de uitgebreidere versie MUIS2.PAS

Ik beloofde vorige keer routines die algemeen bruikbaar zijn. Ik wil deze keer een routine behandelen voor het opvragen van de joystick, cursortoetsen en de muis. Op zich natuurlijk erg eenvoudige handelingen omdat in verschillende bibliotheken routines als PAD, STICK en STRIG algemeen aanwezig zijn. Het voordeel van de hier besproken routine is dat er, ongeacht het aantal joysticks/muizen, altijd een goede waarde terugkomt. Ook het achteraf erbij pluggen van een muis levert geen problemen op. Vervangen van een joystick door een muis of omgekeerd gaat ook goed. Het enige nadeel is dat er niet voorzien is in de aansturing van twee spelers, maar als u deze routine begrijpt, schrijft u dat natuurlijk zelf even. Eerst de problemen die zich voordoen bij het schrijven van deze routine. U hoeft deze niet te kennen om met de routine te werken, maar het geeft een aardig inzicht in de truc die gebruikt wordt om de routine werkend te krijgen.

Ei van Columbus

Als u met een STICK–routine de joystick opvraagt gaat dat altijd goed. De waarde die een stick terug geeft is de waarde die de joystick aanwijst. Bij een muis ligt dat anders. Als u de waarde van een muis opvraagt en er is een joystick aangesloten dan kunt u voor de X– en Y–richting een niet gedefinieerde waarde krijgen. De waarde voor X en Y zijn in dat geval echter **altijd** gelijk. Hierop is dan ook de routine gebaseerd. We gaan er van uit dat een muis bijna niet exact onder een hoek van 45 graden bewogen kan worden. Gebeurt dat toch dan zouden de X– en Y–waarden gelijk zijn. Als we nu bij het opvragen van de muis een X–Y waarden tegenkomen die precies gelijk zijn, gaan we er vanuit dat deze veroorzaakt worden door een aangesloten joystick en laten we de muis niet reageren, maar vragen de bijbehorende joystick op.

Om de routine sneller te krijgen zijn er nog wat zaken verondersteld. Er wordt van uitgegaan, dat maar één persoon probeert alles te bedienen. Op het moment dat de cursor wordt bewogen worden de joystick's/muizen niet meer bekeken. Dit levert een aardige snelheidswinst op omdat vooral de PAD vrij traag is. Als de cursor niet beweegt, worden wel de twee joystick poorten bekeken. U kunt dit controleren door twee muizen of twee joysticks aan te sluiten en deze elk een andere richting in te bewegen. Daar staat tegenover dat bijvoorbeeld twee joysticks in dezelfde richting elkaar versterken. De routine zelf is nogal universeel van opzet. Zoals de routine hier is afgebeeld is hij geschikt voor scherm 5 en 8, Omdat de coördinaten die gebruikt worden liggen in het gebied 0..255. Wilt u dit veranderen voor scherm 6 en 7, dan zult u hier en daar byte's moeten vervangen door integers. De waarden waarbinnen alles moet blijven, staan in de constanten 'startx', 'starty', 'eindx' en 'eindy'. Deze vindt u in de subprocedure 'nieuw'. Wilt u bijvoorbeeld een toepassing maken waarbij de grenzen iedere keer anders zijn, dan kunt u ze in de aanroep opnemen en hoeft u alleen de constanten te verwijderen. U moet dan natuurlijk wel bij iedere aanroep de waarden meegeven.

De stappen waarmee de cursor of joystick beweegt staan opgeslagen in de constante array's 'plusx' en 'plusy'. Voor alle negen richtingen (acht richtingen plus stilstaan) staat daar de verschuiving in de x– en y–richting vermeld. Merk op dat hier wel integers gebruikt zijn om ook negatieve waarde op te kunnen slaan. Met een trucje zouden dit ook byte's kunnen zijn, maar dat maakt de routine onnodig moeilijker en trager.

De variabelen 'mx' en 'my' worden gebruikt voor de tijdelijke opslag van de X– en Y–richting. Bij gebruik van cursor of joystick zal dit dus altijd –1,0 of 1 zijn, maar bij een muis kan dit natuurlijk veel groter zijn. De subprocedure 'nieuw' telt de gelezen X–Y waarde bij de huidige positie op. Dit ziet er vrij lastig uit maar de berekening zorgt ervoor dat de grenswaarde niet worden overschreven. Dit zou natuurlijk ook in een `IF..THEN..ELSE`–structuur kunnen, maar de hier gekozen berekening is sneller. Als alleen de cursortoetsen en joystick gebruikt zouden worden maakt dat de berekening nog veel eenvoudiger omdat dan niet 'over de grens heen geschoten' kan worden. Let er op dat de variabelen 'mx' en 'my' hier gebruikt worden alsof ze globaal gedefinieerd zijn. Ze worden hier zogenaamd lokaal-globaal gebruikt. Dit wil zeggen dat ze ten opzichte van 'sturing' globaal zijn, maar lokaal ten opzichte van het hoofdprogramma. Het voordeel is dat niet bij iedere aanroep van 'nieuw' deze ➠

twee variabelen hoeven te worden meegestuurd.

De variabele 'stok' wordt alleen gebruikt om de waarde van de joystick op te vragen. Hierdoor hoeft de joystick per poort maar één keer te worden opgevraagd en werken we verder met die waarde. Zouden we schrijven:

```
mx:=plusx[Stick(1)];
my:=plusy[Stick(1)];
```

dan werkt alles wel, maar kunnen er kleine fouten ontstaan als de joystick precies tussen deze twee statements wordt losgelaten. Nu komen we bij het opvragen van de muis. Hier wordt wel de meest smerige truc uit de routine gebruikt. Zoals al eerder vermeld is de PAD–routine nogal traag. Om echter de waarde van de muis in poort één op te vragen vermeldt het handboek de volgende handeling:

1: PAD(12) initialiseren.
2: PAD(13) lees X–richting.
3: PAD(14) lees Y–richting.

Na het lezen van de documentatie van de sub–ROM blijkt, dat al bij het initialiseren de volledige muis wordt opgevraagd. De X– en Y–waarden worden ingelezen en opgeslagen in twee systeemvariabelen. Deze systeemvariabelen staan in het gebied, dat al direct toegankelijk is voor Pascal. We kunnen deze waarden dus ook uitlezen zonder PAD(13) en PAD(14) te gebruiken. Dit gebeurt met de beide variabelen 'xsave' en 'ysave', originele ASCII–benaming. Door deze variabelen op een absoluut adres te zetten, wijzen ze meteen de juiste variabelen aan. Blijft nog het probleem over dat de waarde die daar staat loopt van 0...255 en voor de muis willen we –126...127 krijgen. Dit zou niet zo moeilijk zijn als dit kon door 'xsave–126'. Het dient echter zo omgerekend te worden dat 0...127 blijft 0...127 en 128...255 wordt –126...0. Dit krijgen we voor elkaar met de regel:

```
IF xsave>127 THEN mx:=xsave-
256 ELSE mx:=xsave;
```

Blijft nog over de regel:

```
mx:=PAD(12+poort SHL 2);
```

Hier wordt berekend of PAD(12) of PAD(16) wordt gebruikt. SHL staat voor 'Shift Horizontal Left', dus schuift alle bits naar links. Dit is een snelle manier om te vermenigvuldigen met integers of byte's. SHL x schuift alle bits x positie's naar links. Dit komt neer op vermenigvuldigen met twee^x. Ofwel SHL 1 ≡ * 2, SHL 2 ≡ *4, SHL 3 ≡ *8, SHL 4 ≡ *16, enz.. Wel is hier de waarschuwing op zijn plaats, dat bits, die niet meer in de byte of in de integer passen, zonder meer verloren zijn.

Nu een opmerking over het uitlezen van de vuurknoppen. Op een muis of joystick kunnen twee vuurknoppen aanwezig zijn. Op het toetsenbord is echter alleen de spatie als vuurknop aanwezig. Om dat probleem op te vangen gebruik ik—net als Konami—de 'N' als tweede vuurknop. Het uitlezen van de toetsen met READ(KBD,k) werkt uitstekend echter..... de standaard functie KEYPRESSED werkt niet goed. Dit komt door een bug in Turbo Pascal. Dezelfde bug die er voor zorgt dat 'CTRL–C' niet goed functioneert. Ik heb hier niet direct een eenvoudige oplossing voor. Bent u in staat om deze bug te omzeilen laat het dan even weten.

De manier, die ik hier gebruik om de vuurknoppen uit te lezen, is in het gebruik echter zeer handig. Niet meer overal op de afzonderlijke knoppen testen, en besluit u halverwege uw programma andere toetsen te gebruiken, dan hoeft u niet alles af te zoeken naar de plaats waar ze gedefinieerd staan. Op de disk bij dit magazine staat nog een tweede versie van deze routine. Deze is volledig als muis/joystick–test geschreven en u kunt hiermee ➡

LISTING

```
PROGRAM MUIS;

CONST uit_aan : ARRAY[FALSE..TRUE] OF STRING[3] = ('UIT','AAN');
VAR posx,posy : BYTE;

FUNCTION Escape : BOOLEAN;
VAR k : CHAR;
BEGIN
  k:=' ';
  IF KEYPRESSED THEN READ(KBD,k);
  Escape:=(k=#27)
END;

FUNCTION Stick(id : BYTE) : BYTE;
BEGIN
  INLINE($3A/id/$FD/$2A/$C0/$FC/$DD/$21/
         $D5/$00/$CD/$1C/$00/$32/id/$FB);
  Stick:=id
END;

FUNCTION Strig(id : BYTE) : BOOLEAN;
BEGIN
  INLINE($3A/id/$FD/$2A/$C0/$FC/$DD/$21/
         $D8/$00/$CD/$1C/$00/$32/id/$FB);
  Strig:=(id<>0)
END;

FUNCTION Knop1 : BOOLEAN;
BEGIN
  Knop1:=Strig(0) OR Strig(1) OR Strig(2)
END;

FUNCTION Knop2 : BOOLEAN;
VAR k : CHAR;
BEGIN
  k:=' ';
  IF KEYPRESSED THEN READ(KBD,k);
  Knop2:=(UPCASE(k)='N') OR Strig(3) OR Strig(4)
END;

FUNCTION Pad(id : BYTE) : BYTE;
VAR a : BYTE;
BEGIN
  INLINE($FD/$2A/$C0/$FC/
    $DD/$21/$DB/$00/ $3A/id/
    $CD/$1C/$00/ $32/id);
  Pad:=id
END;
```

MUIS1.PAS ➜

➔ LISTING

```
PROCEDURE Besturing(VAR x,y : BYTE);

CONST plusx : ARRAY [0..8] OF INTEGER = (0,0,1,1,1,0,-1,-1,-1);
      plusy : ARRAY [0..8] OF INTEGER = (0,-1,-1,0,1,1,1,0,-1);
VAR xsave : BYTE ABSOLUTE $FAFE;
    ysave : BYTE ABSOLUTE $FB00;
    mx,my : INTEGER;
    stok,poort : BYTE;

  PROCEDURE nieuw;
  CONST startx : BYTE=0;
        starty : BYTE=0;
        eindx  : BYTE=255;
        eindy  : BYTE=211;
  BEGIN
    x:=x+mx-ORD(((x+mx)<startx) OR ((x+mx)>eindx))*mx;
    y:=y+my-ORD(((y+my)<starty) OR ((y+my)>eindy))*my
  END;

BEGIN
  stok:=Stick(0);
  IF stok<>0 THEN
  BEGIN
    mx:=plusx[stok];
    my:=plusy[stok];
    nieuw
  END ELSE
  FOR poort:=0 TO 1 DO
  BEGIN
    mx:=Pad(12+poort SHL 2);
    IF xsave<>ysave THEN
    BEGIN
      IF xsave>127 THEN mx:=xsave-256 ELSE mx:=xsave;
      IF ysave>127 THEN my:=ysave-256 ELSE my:=ysave;
      nieuw
    END
    ELSE
    BEGIN
      stok:=stick(poort+1);
      mx:=plusx[stok];
      my:=plusy[stok];
      nieuw
    END
  END
END;

BEGIN
  CLRSCR;
  posx:=100;
  posy:=100;
  WRITELN('positie cursor (x,y) : ');
  WRITELN('vuurknop 1 :');
  WRITELN('vuurknop 2 :');
  WRITELN;
  WRITELN('ESCAPE voor einde.');
  REPEAT
    GOTOXY(24,1);WRITE(posx:4,posy:4);
    GOTOXY(14,2);WRITE(uit_aan[Knop1]);
    GOTOXY(14,3);WRITE(uit_aan[Knop2]);
    Besturing(posx,posy)
  UNTIL Escape;
  CLRSCR
END.
```

MUIS1.PAS

precies zien hoe alles op elkaar reageert. Beweeg de muis en de cursor hiervoor wel gelijktijdig.

Samen met BASIC

Rest mij nog één laatste opmerking. Vlak voor het ter perse gaan werd mij gevraagd of het niet mogelijk was om deze routine zo te compileren dat hij ook in BASIC als hybride routine te gebruiken is. Helaas is dit niet mogelijk. Pascal maakt namelijk gebruik van routines in z'n standaard bibliotheek. Ook de logische operaties en rekenkundige bewerkingen zitten in deze bibliotheek. Bij het compileren komt deze bibliotheek automatisch vanaf adres $0100 te staan waar u het startadres ook neerzet. Vanuit BASIC is dit niet te laden, en zijn dus ook geen Pascal–hybride routines te schrijven. Jammer, maar misschien is er een machinetaalexpert die hiervoor wel een oplossing weet.

Voor reacties—inzenden leuke routines bijvoorbeeld—kunt u contact opnemen.

Herman Post

Borstelweg 44,
7545 MS Enschede.
Bij het ter perse gaan wist Herman zijn nieuwe telefoonnummer nog niet.

❑

jANSI-tip

In de vorige aflevering (MCCM # 61) heb ik uitgelegd hoe u de Pascal–editor aan uw eigen wensen kunt aanpassen. Hierbij heb ik ook verteld hoe jANSI te sturen is. Verscheidene mensen hebben mij gevraagd waarvoor dat goed is. Wel, om te beginnen is het handig tijdens het schrijven van een programma, omdat bij het aangeven van blokken, deze in een andere kleur zichtbaar worden. Dit is erg gemakkelijk, maar niet de voornaamste reden dat ik jANSI gebruik. Het grote voordeel wordt pas duidelijk als u programma's maakt voor scherm 7. Als er een foutmelding optreedt dan geeft Pascal wel een foutmelding, maar schakelt niet eerst terug naar een tekstscherm. Normaal is de tekst van de foutmelding niet te lezen omdat het grafisch scherm nog actief is. Hebben we echter jANSI actief, dan verzorgt deze het weergeven van de tekst op scherm 7 en is de foutmelding en het regelnummer van de fout wel zichtbaar. Een enorm voordeel natuurlijk. Helaas werkt dit alleen bij programma's op scherm 7, maar in die gevallen is het erg handig.

❑

BBS Wereld

Ruud Gosens is uw gids

Zoals vorige keer al werd aangekondigd, gaan we ons deze aflevering met de FILEMENU's van de BBS'en bezig houden. Het ophalen van software zal deze keer uitgebreid behandeld worden, in #64 komt het versturen.



Voor we echter zover zijn, wil ik eerst nog even op het vorige artikel terugkomen. Daarin ben ik nog een klein dingetje vergeten te vermelden. Zoals bij eenieder bekend, beschikt de PTT op dit moment nog over twee types telefooncentrale. Het eerste is de oude pulscentrale, het tweede de moderne digitale centrale. De digitale centrale is voor de NMS–modemgebruikers heel interessant. We kennen de kreet tonedial misschien al uit ons normale telefoonverkeer. Dit is het kiezen van een nummer door middel van geluidstonen. Deze methode is voor NMS–modemgebruikers ook toepasbaar. De NMS–modem ondersteund ook de tonedial, in tegenstelling tot de MT–Telcom modem. In de vorige aflevering is dat echter niet besproken, vandaar dat ik dat deze keer even recht wil trekken. Bent u dus in de gelukkige situatie dat u op een digitale centrale van de PTT bent aangesloten en dat u ook nog in het bezit bent van een NMS–modem, dan is het aan te raden om het programma Philterm op de volgende wijze voor tonedial geschikt maken.

Aanpassingen PHILTERM.BAS

De eerste en eenvoudigste wijze is door het indrukken van de ESC–toets als u Philterm hebt opgestart. U krijgt dan het instellingen–menu van Philterm te zien. Door vervolgens op de 'T' van tonedial te drukken, stelt u Philterm in op tonedial. We kunnen Philterm echter ook definitief gebruik laten maken van tonedail. Nu ga ik er even vanuit dat u zich aan de afspraak in het vorige artikel hebt gehouden. Doe de modemdisk in de drive en geef de opdracht:

```
LOAD " PHILTERM.BAS"
```

Hierna, typen we de opdracht:

```
LIST 200
```

De volgende regel zal dan op uw beeldscherm verschijnen:

```
200 DD$="A:":UD$="A:":UP=5:
GOSUB3160:TD=0:NM$="Inlog-n
aam@"
```

Om de tonedial definitief te activeren, dient de 0 die achter de TD= staat, te worden veranderd in een 1. Dit is mogelijk door de cursor op de 0 te zetten en de 1 in te toetsen. Nu we deze regel toch op het beeldscherm hebben staan, kunnen we gelijk even nakijken of deze wel helemaal in orde is. Het gaat om het volgende: kijkt u even of direct achter uw naam wel het @–tekentje staat. De juiste plaats van dit teken volgt uit de voorbeeldregel. Dit tekentje zorgt er namelijk voor dat er direct achter uw naam een return naar het BBS wordt verzonden. Is de regel in orde, al dan niet nadat het apestaartje is toegevoegd, moet op de return–toets gedrukt worden en klaar is Kees. Tenslotte kunnen we het programma weer op de disk zetten met de opdracht:

```
SAVE"PHILTERM.BAS"
```

Zo, deze oneffenheden zijn weer gladgestreken. Nu nog wat vervelende—maar toch noodzakelijke—theorie om het gehele up– en downloaden te kunnen begrijpen.

De werksnelhied van het BBS

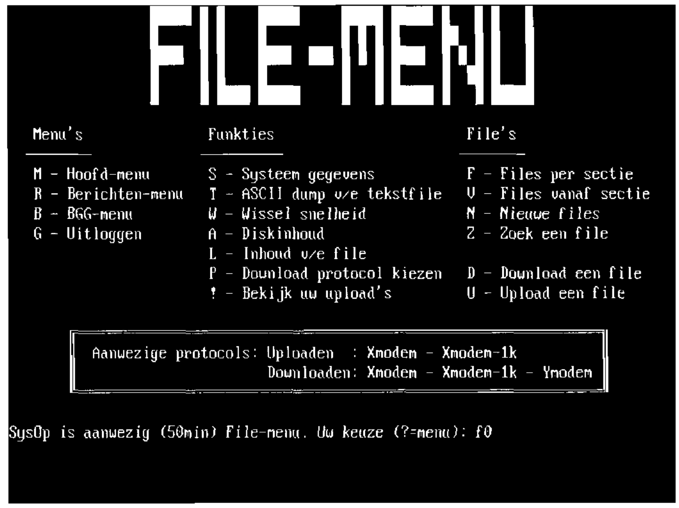
Een bijkomstigheid van hetgeen zo besproken gaat worden, is de werksnelheid van BBS en modemprogramma. Dit is van groot belang. We kunnen eigenlijk alleen maar downloaden, als de baudrate van het modemprogramma op 1200/75 baud is ingesteld. Bij een andere snelheid, bijvoorbeeld 300/300 baud, is downloaden wel mogelijk, maar duurt het vier maal zo lang als bij 1200/75 baud en de gesprekskosten van de telefoon zullen dan ook vier maal zo hoog uitvallen. Heeft men de baudrate op 75/1200 ingesteld, dan zal downloaden in het geheel niet mogelijk ➠

Woordenlijst BBSgebruik

BGG	Bijzondere Gebruikers Groepen
Download	Ophalen van files
Extentie	Letters van een file die achter de punt staan
Protocol	Volgens standaard regels van
Pulsdial	Nummer kiezen met pulsen
Switch	Baudratewissel mogelijkheid
Tonedial	Nummer kiezen met tonen
Upload	Versturen van files
Window	Hulp kadertje



■ kader 1



■ kader 2

zijn. Dit is namelijk de baudrate voor de versturen van een programma naar een BBS. Naast de al eerder genoemde snelheden heeft het programma Philterm een zogeheten speedup. Maakt u contact met een PHILMON of RGB-BBS, zult u in vele gevallen meteen nadat het contact tot stand is gekomen, de volgende mededeling op het beeldscherm krijgen: 'Connect 1500 baud'. Dit houd in dat de door u gekozen snelheid van 1200/75 baud is opgevoerd naar 1500/75 baud. Het kan in enkele gevallen gebeuren dat u de tekst enigszins vervormd op uw scherm krijgt. Deze vervorming kan bestaan uit het wegvallen van letters uit de tekst of vreemde tekens, die tussen de tekst komen. Om dit te herstellen, kunt u deze snelheid in het HOOFDMENU van het BBS wijzigen. Gebruik daarvoor de optie 'X' uit het hoofdmenu van het BBS. Meestal is het voldoende om na het indrukken van de 'X' in het hoofdmenu het cijfer in te toetsen dat voor het getal 1400 staat. De vervormingsproblemen zullen dan in vele gevallen opgeheven zijn. Mocht er vervorming plaatsvinden, is het noodzakelijk dit eerst te verhelpen, om geen moeilijkheden te krijgen bij het downloaden van programma's. Tot zover de nodige verveling door de theorie.

Het BBS filesysteem

Ter illustratie van dit artikel heeft de NIGHT BASE het moeten ontgelden.
➢Zie kader 1.

Het filesysteem van een BBS is eigenlijk niets meer of minder dan de diskettebak van de SysOp van het betreffende BBS. Het filemenu geeft u dan ook toegang tot een meestal afgebakend gedeelte van deze softwarebak. U krijgt straks de mogelijkheid om programma's uit deze bak te halen en er nieuwe programma's in te stoppen. Om nu te weten welke programma's er in de diskettebak van de sysop zitten, maken we gebruik van de opties, die het filemenu ons biedt. Het filemenu in het BBS bereiken we door in het hoofdmenu van het BBS de letter 'F' in te typen. De meeste interessante opties uit het filemenu zullen we nader gaan bekijken.

Bekijk de filelijst

De eerste en belangrijkste optie is de 'F'.
➢Zie kader 2

Door middel van deze letter heeft men de mogelijkheid om de inhoud van de filelijst te gaan bekijken. U krijgt dan een overzicht van alle programma's in het BBS die u kunt downloaden. Na het intypen van de 'F' krijgt u de vraag welke filesectie u wilt bekijken. 'Filesectie? Nooit van gehoord,' hoor ik u zeggen. Deze term zullen we daarom nader belichten.

Opbouw filelijst

De filelijst is onderverdeeld in categorieën: de secties. Op deze manier is het mogelijk om doelgericht naar een programma te zoeken. Iedere sectie bevat namelijk een bepaalde soort programma's. Door het nummer van een sectie op te geven, krijgt men alle in die sectie aanwezige programma's te zien. Nu is het aannemelijk dat u niet weet welke secties er allemaal beschikbaar zijn. Door bij de vraag 'Welke sectie...' het vraagteken in te typen, krijgt u een overzicht van de aanwezige secties in het BBS.
➢Zie kader 3

Vervolgens kan alsnog het nummer van een bepaalde sectie ingevoerd worden. Typt men echter achter de vraag 'Welke sectie...' een '0' in, dan zal de hele filelijst met alle secties aan u worden getoond. Wanneer deze lijst aan u voorbij rolt, kunt u door op de 'S'-toets te drukken het beeldscherm tijdelijk stil zetten. Om het tonen van de filelijst af te breken, kan gebruik gemaakt worden van de 'C'-toets. Drukt men deze in, dan zal het tonen van de lijst direct worden afgebroken en komt u weer in de commandregel van het filemenu terecht. U kunt dan het hele proces weer opnieuw starten. Nu nog enkele tips. Het is mogelijk om op de commandoregel meerdere opdrachten tegelijk te geven. We weten nu dat met 'F' de filelijst kan worden opgevraagd; met '?' vragen we het overzicht van de filesecties op en met een nummer geven we aan welke sectie we willen zien. Door op de commandoregel de opdracht 'F0' in te geven, zal meteen de hele filelijst worden getoond; door 'F13' in te toetsen, zal sectie 13 van de filelijst verschijnen. Een andere mogelijkheid om de filelijst te bekijken is de letter 'V'. Met deze optie kunnen we de filelijst vanaf een bepaalde sectie tot het einde van de filelijst te zien krijgen. Stel, dat u de lijst vanaf sectie 10 wilt zien. Dit is te realiseren door 'V10' in te typen. De vraag 'Welke sectie...' zal worden overgeslagen en de filelijst zal meteen vanaf sectie 10 op het beeldscherm komen.

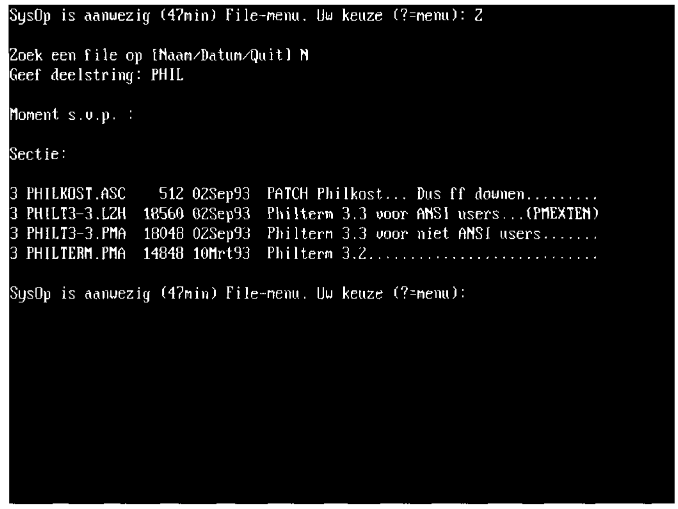
Zoek een file op

Een andere bijzonder handige optie is de 'Z'-toets. Deze toets stelt u in staat om te bepalen of een door u gezocht programma in het filemenu van het BBS aanwezig is. Als u deze toets indrukt, krijgt u de vraag of u wilt zoeken op [N]aam of op [D]atum.
➢Zie kader 4

Met de 'N'-toets zoekt u op naam: er wordt gevraagd om een 'deelstring': een gedeelte van de gezochte bestandsnaam. Wilt u bijvoorbeeld weten of het programma PHILTERM.PMA in de filelijst van het BBS staat, hoeft u slechts het gedeelte 'PHIL' van de naam in te toetsen. Het BBS zal nu gaan zoe- ➠



■ kader 3



■ kader 4

ken naar bestandsnamen waarin deze deelstring voorkomt. Zodra het BBS een filenaam met de deelstring heeft gevonden, zal deze op uw beeldscherm verschijnen en het zoeken wordt vervolgd totdat de gehele filelijst is doorlopen. Op deze wijze kunt u ook vaak zien of er eventuele updates van programma's in het BBS te vinden zijn. Het zoeken op datum gaat op dezelfde wijze. Het enige verschil is dat er nu geen tekst, maar een maandnummer dient te worden ingevoerd. Dit getal kan dus variëren van 1 tot en met 12. Geeft u bij het datumzoeken bijvoorbeeld het cijfer '3', dan zullen alle bestandsnamen die in de maand maart in het BBS zijn geplaatst op uw beeldscherm verschijnen.

Bekijk een file op inhoud

In het BBS zal de sysop de files vrijwel altijd inpakken, voor hij ze ter download aanbiedt. Meestal hebben de bestanden dan de extentie PMA, LZH of ARC. Aan hun vermelding in de bestandenlijst is dan niet meer te zien welke files er allemaal ingepakt zijn. Om de inhoud van een dergelijke file via het filemenu te bekijken, is optie 'L' aanwezig. Door deze letter en daarna de filenaam waar we de inhoud van willen zien in te typen, krijgt u een overzicht op het beeldscherm van alle ingepakte bestanden.
➢Zie kader 5

Na dit overzicht zal de 'L'-optie u weer om een filenaam vragen. Door nu alleen de return-toets in te drukken, komt u weer op de commandoregel van het filemenu terecht. Ik ga er nu vanuit dat u werkt met het modemprogramma Philterm, dat te vinden is op het diskabonnement van MCCM 62. Alles wat er nu besproken zal worden, geldt uitsluitend voor dit programma, of een eventuele update ervan, en zal niet opgaan voor andere in omloop zijnde modemprogramma's.

Downloaden uit een BBS

Nadat u rond hebt kunnen kijken in de bestandslijst, hebt u misschien een file gezien die u graag in uw bezit zou willen hebben. Dit is dan te verwezenlijken door de file te **downloaden**. Schrijf de naam ervan even op zoals die in de filelijst is weergegeven. Het is belangrijk dat de naam later precies zo wordt ingetypt als deze in de filelijst staat. Het BBS kan een bestand anders niet vinden en zal dit aangeven door de mededeling 'filenaam niet gevonden.'

Download-protocol

Voor we echter gaan downloaden, moeten we hiervoor het download-protocol waarmee we willen gaan werken aan het BBS doorgeven. Dit doen we door in het filemenu de letter 'P' in te typen. Deze handeling hoeft u maar één keer uit te voeren. Het protocol wordt namelijk bij uw privégegevens in het BBS opgeslagen en zal na elke volgende inlog vanzelf bekend zijn. Na het intypen van de letter 'P' krijgt u een overzicht van de aanwezige download-protocollen. Dat zullen over het algemeen de volgende zijn: Xmodem, Xmodem-1k en Ymodem. Het eenvoudigste—en daarom aan te bevelen—protocol is de Ymodem-download. Maar we zullen de verschillende protocollen toch even één voor één onder de loep nemen.

Ymodem-download

Druk op de 'D' van download. U hebt nu de mogelijkheid om negen bestandsnamen in te voeren, elk afgesloten met een druk op de return-toets. Als u ze alle negen intypt, zal het downloaden vanzelf beginnen. Wilt u echter minder dan negen files downloaden, dan dient u na de laatste filenaam een keer extra op de return-toets te drukken. U geeft dan als het ware een lege filenaam in. Nu zal het BBS een overzicht geven van de files die u voor de Ymodem-download hebt aangevraagd. Dit overzicht geeft van iedere aangevraagde file de naam, de grootte, het aantal blokken waarin de file naar u wordt verzonden en de voor het verzenden benodigde tijd. Indien er meer dan één file gedownload gaat worden, laat het overzicht u ook nog een totaaloverzicht zien. Na dit alles zal het BBS aan u melden dat deze 'Klaar voor Ymodem download' is.
➢Zie kader 6

Nu zijn we op het punt aangeland waar zich meestal de grote problemen voordoen. U kunt nu niet eenvoudig afwachten tot de bestanden verzonden zijn, maar zult ook het Philterm-programma nog de opdracht moeten geven om de Ymodem-download te starten. Dit doet u op de volgende wijze: druk eerst de 'clr/home'-toets in. Het Philterm-selectiemenu verschijnt met de opties die u op dat moment ter beschikking heeft. Druk nu de 'Y'-toets voor Ymodem-download. Let er wel op dat er een diskette in de drive aanwezig is met voldoende ruimte voor de bestanden die u wilt gaan downloaden. Het handigst is het om hier een lege diskette voor te gebruiken en de files later naar een andere disk te kopiëren. Na het uitvoeren van de hiervoor omschreven handelingen zal het downloaden worden gestart. Dit kunt u waarnemen doordat er rechtsboven in uw beeldscherm een window verschijnt dat u op de hoogte houdt van de voortgang van het downloaden. In dit venster is ondermeer waar te nemen welk verzendingscontrolesysteem er gebruikt wordt voor het verzenden van de file(s), het aantal blokken dat er verzonden is, of er herverzending van verzonden blokken plaatsvindt en de naam van de ➡

```
SysOp is aanwezig (47min) File-menu. Uw keuze (?=menu): L

Inhoud van een archive bekijken. ( 1991 Atlan)

Geef een '?' voor de hulppagina.

'RET' = Terug! / Geef filenaam : PHILTERM.PMA

Archivefile : PHILTERM.PMA

  Filenaam    Orginal  Packed   Ratio    Date       Time    Attr Type CRC
============= ======= ======== ======= ========= ======== ==== ==== ====
PHILT-32.LDR     256      182    71.0% 18-Dec-92 12:00:00  --  pm2  5F03
PHILT-32.BAS   18176     8229    45.2% 18-Dec-92 12:00:00  --  pm2  BF3E
PHILT-32.TXT   11883     5152    43.3% 18-Dec-92 12:00:00  --  pm2  2519
EUROSET .FNT    2176     1103    50.6% 18-Dec-92 12:00:00  --  pm2  8969
============= ======= ======== =======
  9 files      32491    14666    45.0%

Inhoud van een archive bekijken. ( 1991 Atlan)

Geef een '?' voor de hulppagina.

'RET' = Terug! / Geef filenaam :
```

■ kader 5

```
SysOp is aanwezig (46min) File-menu. Uw keuze (?=menu):D

Ymodem download. Max 9 files. Return start download.

File 1. Geef filenaam : PHILT3-3.LZH
File 2. Geef filenaam : PHILT3-3.PMA
File 3. Geef filenaam :

B:PHILT3-3.LZH   18K   19 blocks    3 min.  5 sec. ( 1200 Bd )
B:PHILT3-3.PMA   17K   22 blocks    3 min.  0 sec. ( 1200 Bd )
-----------------------------------------------------------------
Totaal :         35K   41 blocks    6 min.  5 sec.

Klaar voor Ymodem download. Type CTRL-X voor afbreken.

SysOp is aanwezig (46min) File-menu. Uw keuze (?=menu):D
```

■ kader 6

file die op dat moment verzonden wordt. Aan het einde van de download wordt nog een keer de tijd weergegeven die werkelijk nodig was om bestanden te verzenden. Deze is vaak minder dan de eerder aangegeven tijd. Dit komt weer doordat in veel gevallen niet met 1200 baud zal worden gedownload, maar met 1400 of zelfs 1500 baud. Het BBS zal de tijdsberekening echter meestal uitgaande van 1200 baud maken.

Xmodem(–1k)–download

Dit is een wat oudere vorm van downloaden, maar wordt nog steeds gebruikt. Het nadeel van dit protocol, is dat u maar één file tegelijkertijd kunt downloaden en u zult de filenaam twee maal moeten intypen. Bij Xmodem en Xmodem–1k dient u op de volgende wijze te werk te gaan: kies met de reeds eerder genoemde 'P' het Xmodem– of Xmodem–1k–protocol. Druk daarna op de 'D' voor downloaden. Nu vraagt het BBS om de naam van de file die u wilt downladen. Het BBS zal dan het overzicht geven van de door u ingetypte filenaam en melden dat het 'Klaar voor Xmodem(-1k) download' staat. U dient nu echter nog de volgende handelingen uit te voeren om de file bij u op de disk te krijgen. Druk op 'CLR/HOME'–toets. U krijgt dan weer het PHILTERM–selectiemenu te zien. Kies nu de 'X' voor Xmodem–download. Type nu nog een keer de door u te downloaden filenaam in. Nu druk op return en de Xmodem download zal worden gestart. Ook nu is de gehele download weer te volgen in het venstertje dat rechtsboven op uw beeldscherm verschijnt. Let er op dat uw disk voldoende ruimte heeft voor de te downloaden file.

Tot zover het downloaden van files. Ik kan me echter voorstellen—de praktijk wijst dat ook uit—dat u op een gegeven moment uw informatie of programma's ook wel eens kwijt wilt in een BBS, en dit daar dus naar toe wil sturen.

Wisselen van baudrate

Uploaden is het tegengestelde van downloaden. Een sysop zal uw upload altijd op prijs stellen. Bij uploaden komt echter even wat meer kijken dan bij downloaden. Juist hier is namelijk de baudrate van groot belang. Uploaden kan eigenlijk alleen maar met een baudrate van 75/1200. Dit betekent dat uw Philterm programma met een snelheid van 1200 baud de tekens gaat verzenden naar het BBS en dat het BBS daarna met een snelheid van 75 baud weer tekens naar het Philterm programma terugzendt. Ik denk dat u al wel in de gaten heeft dat dit nu precies de omgekeerde volgorde is van de downloadsnelheid. Dan verzendt het BBS namelijk met 1200 baud en verzendt het Philterm programma met 75 baud. Maar we zullen nu eens iets proberen te uploaden. Als eerste zullen we de snelheid van het BBS en onze Philterm opnieuw op elkaar moeten afstellen. We hebben om te kunnen uploaden een andere snelheid nodig dan de huidige download snelheid. Hiervoor is in de BBS en ons Philterm programma een zogenaamde SWITCH ingebouwd.

Wisselen van snelheid

We starten door eerst in het filemenu van het BBS de 'W'–toets in te typen. Het BBS zal nu met 'Ready' aangeven dat het klaar staat om van snelheid te wisselen. Ook nu weer drukken we op de 'CLR/HOME'–toets. Uit het Philterm selectiemenu kiezen we nu nog een keer de 'W' van wisselen. Na dit gedaan te hebben krijgen we de vraag: '`Change to 300R/300T? [y/N]`' Type nu de 'N' in. Het wisselen zal nu gestart worden. Tijdens het wisselen zult u drie verschillende fluittonen waar kunnen nemen. Na de derde fluittoon zal het BBS de mededelingen geven 'Connect xxxx'. Op de plaats van de xxxx zal dan de nieuwe snelheid worden weer gegeven. U zal zien dat de tekens veel langzamer op uw beeldscherm komen dan eerst het geval was. Dit is voor u gelijk de bevestiging dat het wisselen goed verlopen is.

Uploaden van een file

Na het wisselen zal het BBS u laten zien hoeveel ruimte dit nog vrij heeft op de diskdrive waar uw upload op geplaatst zal worden. Controleer altijd even of de vrije ruimte wel voldoende is voor uw upload. Is dit niet het geval, dan zal het uploaden geen zin hebben, omdat deze dan toch niet goed overkomt. Daarna wordt om de naam van de te uploaden file gevraagd. Type deze in. Het BBS zal controleren of de filenaam reeds in de filelijst voorkomt. Mocht dit het geval zijn, dan krijgt u het verzoek om een andere naam te kiezen. Dit is alleen van belang voor het BBS. Stel dat u als eerste filenaam 'TEST.BAS' heeft ingetypt. Dan kunt u nu rustig proberen om de naam 'TEST2.BAS' op te geven. In veel gevallen zal het dan wel goed gaan en zult u de mededeling krijgen '`Klaar voor Xmodem(-1k) upload. Type CTRL-X om af te breken...`'. Druk vervolgens weer de 'CLR/HOME'–toets. Het Philterm menu zal wederom te voorschijn komen. U typt dan de 'U' van Upload in. Helemaal links boven in het Philterm menu zal om de een filenaam gevraagd worden die u wilt gaan uploaden. Type dan de filenaam van het programma in zoals deze bij u op de disk staat. Hierna zal het uploaden gestart worden en krijgt u het reeds bekende verzendings window te zien.

Een slimme lezer heeft het denk ik al in de gaten. De filenaam die u aan het BBS opgeeft, hoeft namelijk **niet** gelijk ➠

te zijn aan de filenaam die u bij het Philterm programma op geeft. Hierdoor is het mogelijk om bij het BBS een andere filenaam op te geven dan de naam van de file die u in werkelijkheid gaat verzenden. In Philterm dient u echter wel altijd de juiste filenaam in te typen, omdat anders het Philterm programma deze file niet op uw disk kan vinden. Het uploaden kan dan niet gestart worden. Nadat de file verzonden—geüpload—is, keert u weer terug in het BBS. Deze zal nu op zijn beurt vragen om een kleine omschrijving van de door u geüploade file. Deze omschrijving mag dan niet langer zijn dan veertig tekens. Meestal kunt u wel volstaan met het intypen van het soort programma. Bijvoorbeeld, '`Moonblaster muziek.`' of '`Tekst voor MSX Comp.& Club Mag.`'. De eerste file wordt dan door mij—de sysop—gecontroleerd en in de filelijst gezet, de tweede file wordt dan door mij doorgezonden naar de redactie. Als u ook de eerder genoemde omschrijving invulde, wordt de upload geheel afgesloten.

Vervolg na een upload

Zodra de upload geheel is afgesloten vraagt het BBS u wat uw volgende actie zal zijn. U krijgt drie opties aangeboden: `Upload` / `Wissel` / `Goodbye`

Door nu de eerste letter van een van de opties in te typen, zal deze meteen worden gestart. De eerste optie is voor een volgende upload, het hele upload verhaal zal opnieuw worden gestart.

De tweede optie wisselt de baudrate. Het is natuurlijk heel goed mogelijk dat u na de upload nog even verder in het BBS wil rondkijken of zelf nog een file wil downloaden. Hiervoor dient eerst weer de downloadsnelheid te worden hersteld. Gaat u echter weer wisselen van snelheid, wacht dan tot het woord '`Ready...`' geheel op het beeldscherm staat voor u op de 'CLR/HOME'-toets drukt. U werkt immers nog steeds op de langzame snelheid en het BBS heeft even de tijd nodig om zich klaar te maken voor het wisselen. Daarna gelden weer de handelingen als omschreven bij het wisselen van Baudrate.

De derde optie gebruikt u indien u verder niets meer wil doen in het BBS en de verbinding met het BBS wil verbreken. Als u de 'G' typt wordt netjes uitgelogd en de verbinding met het BBS verbroken. Wacht tot er onder aan het beeld komt te staan: `Carrier gone. Press CTRL-O to disconnect.` Na het drukken van de CTRL+O toetsen zal Philterm in zijn eigen belmenu terecht komen en staat klaar om te stoppen of eventueel een volgende BBS te bellen.

Afbreken van Up-/download

Tijdens het up- of downloaden hebben we al even gesproken over de mededeling die het BBS geeft als deze zich klaar zet voor een up- of download. U krijgt dan de regel: '`Klaar voor Ymodem download. Type CTRL-X voor afbreken.`' Nu wil ik toch nog even het afbreken nader bekijken. Het kan in sommige situaties voorkomen dat een up- of download zal moeten worden afgebroken. Stel dat u er achter komt dat bij een download met Ymodem de downloadtijd toch wel een beetje lang zal zijn en u dat eigenlijk niet gepland had. Of u hebt bij een upload de verkeerde disk in uw diskdrive, de uploadfile is dan niet te vinden. Dan bent u niet verplicht deze up- of download geheel af te wachten. Er bestaat gelukkig een ontsnappingsmogelijkheid. U kunt op ieder gewenst tijdstip uw up- of download afbreken door tegelijkertijd de 'CTRL' en de 'X'-toets in te drukken. Het up- of downloaden zal dan vrijwel meteen worden gestopt en u keert terug op de commandoregel van het filemenu van het BBS. Daarna kan up- of download opnieuw worden gestart.

Nou, dat was het up- en downloaden. Het lijkt misschien moeilijker dan het is; het is even wennen, maar oefening baart kunst. Maak u echter niet bezorgd als er iets fout mocht gaan bij het up- of downloaden. Het BBS vangt deze prima af waardoor het dus niet mogelijk is enigerlei schade aan te richten aan het BBS. U kunt rustig uw gang gaan.

De BGG

Naast het FILEMENU komt er, in de grotere BBSen, ook vaak een BGG voor. De letters BGG staan voor: Bijzondere Gebruikers Groepen. De BGG is in principe het zelfde als het FILEMENU. De enige verschillen zijn:

- 1. De file filelijst in de BGG kan men alleen maar bekijken door de 'B'-toets in te typen.

De 'F'-toets brengt u namelijk weer terug naar het FILEMENU.

- 2. De filesectie's in deze filelijst zullen **niet** vrij toegankelijk.

Bent u echter geïnteresseerd in één van deze secties, laat dat dan even weten aan de SysOp van het BBS. Dit doet u door even een berichtje in het BBS aan hem achter te laten. De SysOp zal u dan vrijwel altijd toegang geven tot de door u vermelde secties. Verder werkt het BGG precies hetzelfde als het filemenu. Tot zover even het BBS-filesysteem. Niet alle opties zijn in dit artikel behandeld, die het filesysteem u biedt. Alleen de belangrijkste hebben we even onder de loep genomen, daar dit artikel anders op een klein boekwerkje zou uitdraaien [NvdR: *dat lukt nu ook al aardig met vijf pagina's deze keer alleen al!*] en dat is de bedoeling ook weer niet. Bekijk deze optie eens rustig een keer, als u daar een keertje de tijd voor heeft. De volgende aflevering zullen we eens een kijkje gaan nemen in het berichtensysteem van het BBS. Dit systeem bevat heel interessante mogelijkheden. Meer hierover in de volgende aflevering.

Bedankt

Ik wilde echter als laatste nog de onderstaande SysOps bedanken voor hun medewerking en hulp bij het schrijven van deze BBS Wereld aflevering. Ik noem ze dan ook met vermelding van hun BBS.

BBS	**Night Base**
SysOp	**Stephan Craane**
Telefoon	**02230-38107**
Online	**Ma-Vr:22.00-06.00**
	Za+Zo:21.00-06.00

en

BBS	**Het Walhalla**
SysOp	**Willem Glasbergen**
Telefoon	**02230-36048**
On-line	**Wo+Za:22.00-06.00**

Ruud Gosens

Pr Bernhardlaan 9
6971 GE Brummem
Tel. 05756-3883
Na 18:00 uur is op dit nummer mijn BBS on-line

❑

Inhoud diskabonnement

DISK A

NOORDER BAKEN

BKEY.ASM	Bescheiden deze keer
JANSI.TSR	We blijven het proberen

BBS WERELD

PHILTERM.PMA	Voor de zekerheid
BBSLIST.PMA	De GS-BBS-lijst

DYNAMIC PUBLISHER

DWERGEN1.STP	DWERGEN2.STP
MUPPETS1.STP	MUPPETS2.STP
MUPPETS3.STP	LABELPMA.STP
OPTICAL.FNT	PINOKK-1.STP
PLASTIEK.FNT	RENOVA.FNT
SHEET1.PCT	SHEET2.PCT
ZELMARE.FNT	

En van de vorige keer had u nog tegoed:

FIG_GRF1.STP	FIG_GRF3.STP
FIG_GRF4.STP	FIG_GRF5.STP
DIADEEM.FNT	LIST8.FNT
RIGHT-DA.FNT	

BASIC technieken

SPRITE.BAS	CURSOR.BAS
MUIS.BAS	

LISTING

SJOOL.BAS

Patch Revolution

REVPATCH.PMA

Promo Vectormania *hiermee start disk op*

AUTOEXEC.BAS	END.BAS
VECMANIA.D00	VECMANIA.D01
VECMANIA.D02	VECMANIA.D03
VECMANIA.D04	VECMANIA.D05
VECMANIA.D06	VECMANIA.D07
VECMANIA.D08	VECMANIA. D09
VECMANIA.D10	VECMANIA.D11
VECMANIA.D12	VECMANIA.D13
VECMANIA.D14	VECMANIA.D15
VECMANIA.D16	VECMANIA.D17
VECMANIA.D18	VECMANIA.D19
VECMANIA.D20	VECMANIA.LDR
VMSHOT.LDR	VMSHOT1.GE5
VMSHOT2 GE5	VMSHOT3 GE5
VMSHOT4 GE5	VMSHOT5 GE5
VMSHOT6 GE5	

.PMA–bestanden

Op de diskettes staan in verband met efficiëntere opslag vaak enkele zogenaamde ge'arc'te bestanden. Deze files hebben alle de extensie .PMA en kunnen worden uitgepakt door de uitpakker, die uitgelegd werd in MCCM 59 en MCCM 60. De benodigde programma–files werden op de diskette bij nummer 59 meegeleverd. Bezit u de files nog niet kunt u die downloaden uit diverse BBS'n maar ook kunt u de diskettes bij MCCM 59 nabestellen.

DISK B

Cowboyana Jones *hiermee start disk op*

AARDE.PIC	ANTARCT.DAT
AUTOEXEC.BAS	CELLDATA.SC5
CELLS.SC5	COLORS.SC5
EXTRO.BAS	EXTRO.PIC
GAME.BAS	GOUDENT.DAT
INTRO.BAS	INTRO.PIC
JONES.BAS	LOAD.BAS
MENU	PAGE2.BIN
PAGE3.BIN	PAGE4.BIN
PAGE5.BIN	PAGE6.BIN
PAGE7.BIN	SAHARA.DAT
SAVEPGS.BAS	START.BAS

MAD - public domain software

PD–N–ABC.TXT	Lijst op volgorde alfabet
PD–N–NR.TXT	Lijst op volgorde nummer
PD–N–MK.TXT	Lijst van ex-MK–PD

(Preview)plaatjes uit het magazine

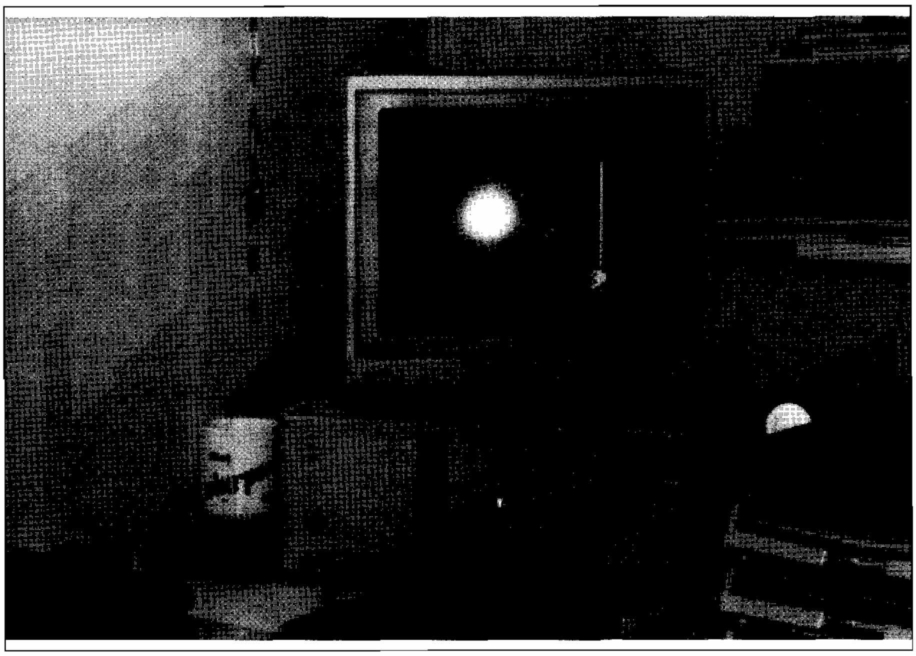
CCWRL2.CC7
CCWRL2.PL7
FUTR10.PIC
HGCAST.CC5
HGCAST.PL5
SRM9S1.CC7
SRM9S1.PL7
SRS4M1.CC5
SRS4M1.PL5
SRS4M2.CC5
SRS4M2.PL5

Om de .CCx–files in te laden:

```
10 SCREEN x
20 COPY "naam.CCx" TO (0,0)
30 BLOAD "naam.PLx",S
40 COLOR=RESTORE
50 GOTO 50
```

MSX in PC–kast

Er zijn al eerder verhalen verschenen van inbouw van MSX in PC–kast, maar nog nooit eerder door de sleutelaar zelf geschreven. Nu geen getheoretiseer, maar verbrande vingers, bloed en andere blaren, zweet en slaapgebrek.



Mijn MSX–hobby was wat uit de hand aan het lopen. Mijn systeem was ondertussen uitgegroeid tot de volgende configuratie:

- MSX–2 computer Philips NMS8250
- 7 MHz schakeling, ingebouwd
- 512 KB intern geheugen
- MSX–DOS #2.20
- SCSI interface
- 45 MB harddisk
- Slotexpander
- FM–PAC
- Sony RS232 interface
- extern 2400 Baud modem
- kleurenmonitor
- Star NL10 printer

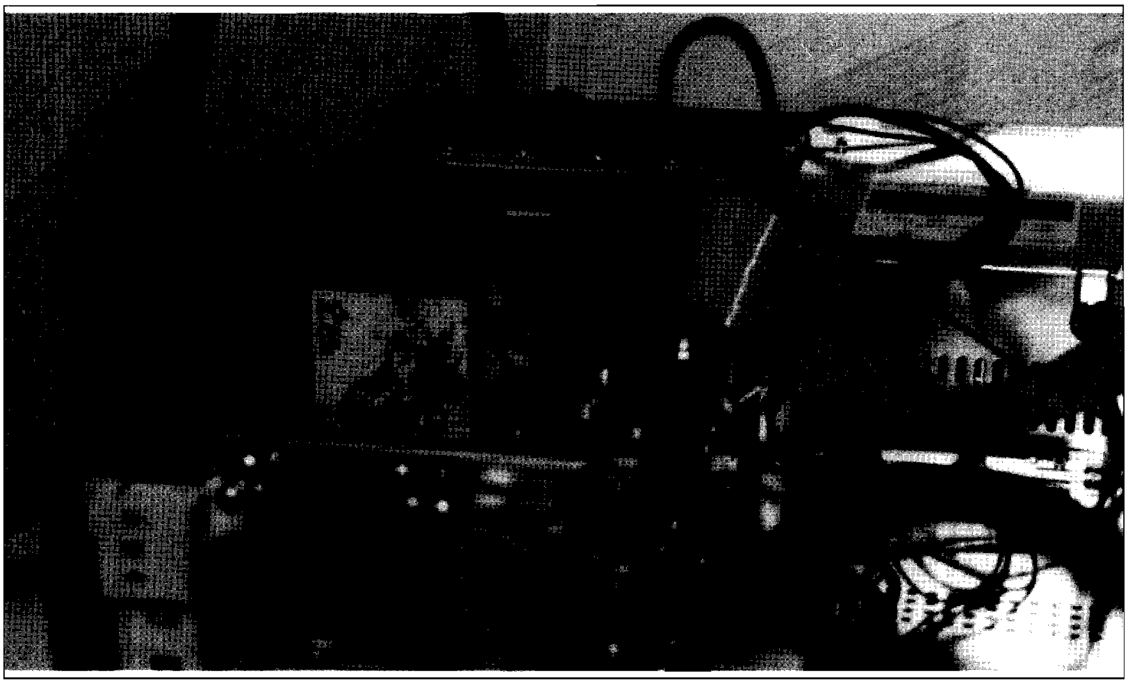
Dit geheel stond op het bureau met een zestal benodigde stopcontacten, voor monitor, printer, modem, harddisk, slotexpander en computer. De harddisk was gelukkig in de originele kast ingebouwd—voor voeding daarvan was een extra connector achterop de computer aangebracht—maar dan nog stonden er verscheidene losse kasten en kastjes op het bureau. Geen gezicht en met de komst van het nieuwe modem—hiervoor had ik een NMS 1255—kwam ik een stopcontact te kort, ik heb er immers maar vijf beschikbaar. Het idee om een PC–kast te gebruiken om de hele zaak daarin te bouwen bestond al enige tijd, maar was nu bittere noodzaak geworden. Het bespaart toch maar even **drie** stopcontacten en het staat veel netter op het bureau.

Voorbereiding

De kast heb ik al ongeveer een jaar in huis. Maar voordat een MSX daarin gebouwd kan worden, moet er het nodige aangepast worden. De printen passen niet zonder meer in de beugels, welke bestemd zijn voor een PC moederbord. Ik heb daarom gekozen voor een houten plaat te monteren over de gehele bodem van de kast. De ruimte die daardoor ontstaat is groot genoeg voor zowel moederbord als analoge unit van de MSX. De NMS8250 heeft achterop een aantal aansluitingen voor diverse toepassingen. Dit zijn connectoren voor printer, toetsenbord, muis/joystick, etc. Deze aansluitingen zijn direct op moederbord en analoge unit gemonteerd. De PC–kast heeft natuurlijk niet precies dezelfde uitsparingen als de MSX voor deze connectoren. Daar ik ook geen zin had om aan de originele printen te gaan solderen, heb ik voor al deze connectoren een verloopkabel gemaakt, met aan de ene zijde een chassisdeel voor op de PC–kast en aan de andere zijde een stekker welke in de originele aansluitingen past.

De diskdrive van de NMS8250 heeft een heel eigenwijze maat. Hij heeft de breedte van een normale 3,5" diskdrive, maar de hoogte van een normale 5,25" diskdrive. In de PC–kast is voor zo'n drive geen ruimte. Dus moest een nieuwe drive worden aangeschaft. Bijkomend voordeel is dat deze nu bijna dezelfde kleur heeft als de kast.

Henk is, programmeur van TINUS & COMPANY Software Engineering, tevens hardware specialist op het gebied van MSX computers. Bereikbaar via diverse BBS'en zoals: Risoft, Sunrise en Waterland. Verder lid van CCR (computer club Rijnmond), HWCC (Hoekse Waardse computer club) en HCC.



De uitsparingen achterop voor uitbreidingskaarten voor een PC zijn op geen enkele wijze bruikbaar. Daarom heb ik daar maar n groot gat van gemaakt en dit afgedicht met een plaatje aluminium. Voordeel hiervan is dat er voldoende ruimte vrij komt voor de plaatsing van scart, audio/video, RS232 en andere connectoren. In de voorgestanste uitsparingen voor connectoren, kon ik met enige fantasie de aansluitingen voor toetsenbord, printer, datarecorder en muis/joysticks kwijt. Dit betekende wel dat ik voor toetsenbord (!) en printer nieuwe kabels moest maken.

De grote sprong in het duister

Nu zo'n anderhalve maand geleden, kocht ik een 2400 Baud modem van TORNADO. De benodigde RS232 interface was onderweg, dus dat kon niet mis gaan. Maar ja, weer een kastje erbij, weer een stopcontact benodigd. De voorbereidingen waren nog niet helemaal klaar en sommige zaken wist ik ook nog niet hoe ik ze aan moest pakken, maar het moest er nu toch maar van komen. De eerste de beste periode van minimaal een week, die ik vrij zou hebben, zou ik beginnen met ombouwen. En dat werd dus de kerstperiode. Alle begin is moeilijk, zegt het spreekwoord. Daar ben ik het dus niet mee eens, want niets was zo gemakkelijk als het demonteren van de MSX. Kap losschroeven, voorpaneel verwijderen, diskdrive unit losmaken en printen loshalen. Het geheel valt nu als het ware vanzelf uiteen. De verbindingskabels vervolgens losmaken, waarbij goed moet worden genoteerd, welke kabel waaraan zit en klaar is Kees (wie ??). Met de losse printen wordt het vervolgens passen en meten hoe ze de nieuwe kast in moeten. Dankzij de voorbereidingen was dat echter redelijk vlot verlopen. Als de printen dan met houtschroeven op de bodem gemonteerd zijn (niet op afstandsbussen i.v.m. de hoogte), kunnen de kabels tussen de twee printen en de verloopkabels aangesloten worden. Voorop de kast zit een mooie schakelaar en led voor de zgn. turbo stand van een PC. Ideaal voor de 7 MHz schakeling. Uiteraard zit er ook een power en harddisk led op en een reset schakelaar. Tot slot diskdrive en voeding aansluiten en proefdraaien (nog wel zonder harddisk, slotexpander en toetsenbord !).

Problemen

Ja toen kwam het eerste probleem. Het beeld was niet verticaal gesynchroniseerd en er was geen geluid. Dan de draden van het geluid, welke n via scart n via A/V aan te sluiten zijn, toch maar beiden gebruiken en ook daar waar ze voor bestemd zijn (eerst had ik van oude scartplug, via nieuwe audioplug, naar nieuwe scartplug aangesloten). Dit hielp wel iets, ik had nu geluid via de losse audioplug, maar alleen als ook scart met de monitor was verbonden. Nu moet ik ook nog even melden dat ik twee audiopluggen had gemonteerd (stereo) en de ene audio uitgang van de MSX gewoon op beide



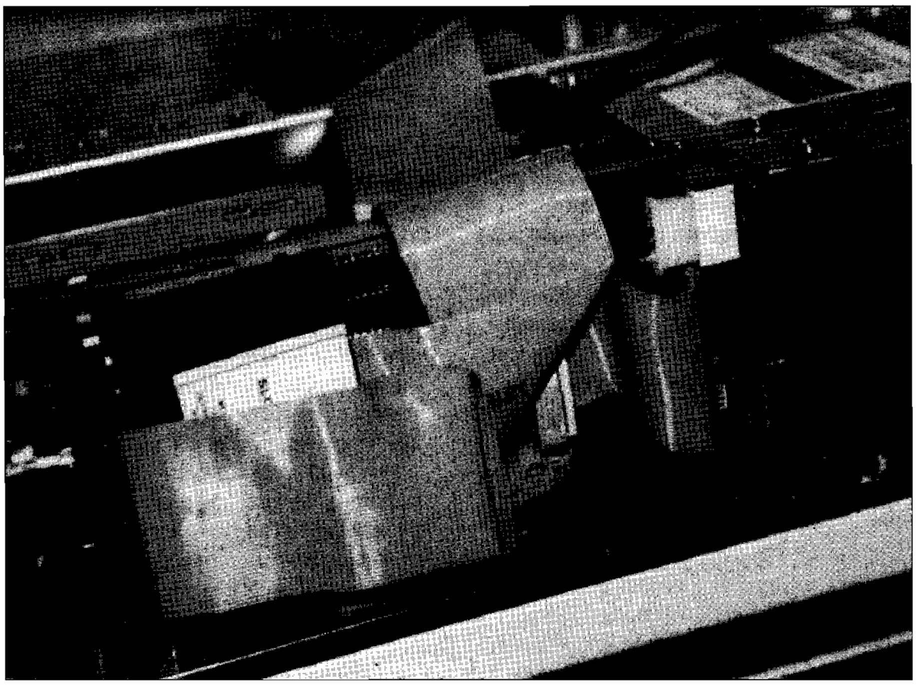
pluggen had aangesloten. Dit was echter niet de kern van het probleem, ik had echter op de ene plug de signaaldraad op de kern aangesloten en op de andere plug deze op het huis gezet. De audio uitgang werd dus mooi dichtgeknepen (kortgesloten). Dat ik wel geluid had via scart en dat de versterker op de analoge print niet kapot is gegaan, is voor mij nog steeds een raadsel. Maar ik had nu tenminste geluid. Nu het beeld nog. RGB noemt men dit signaal. Wat heb je nodig voor dit zgn. signaal? Het rood, groen, blauw en status signaal van RGB. Dus deze draden had ik aangesloten. En maar rollen dat beeld, niet om aan te zien, laat staan lezen. Wat nu, schema van de monitor lezen en trachten een oplossing te vinden. Wat schets mijn verbazing, de monitor heeft voor die verticale synchronisatie het video signaal nodig. Dat wat ik juist niet wilde gebruiken, omdat ik dan niet m'n TV-tuner kan gebruiken wanneer m'n computer aan staat (handig wanneer de computer aan het rekenen is). Maar ja, draden toegevoegd en het probleem is opgelost, dus dan moet je wel, of je wilt of niet.

Volgende stap

Het aansluiten van het toetsenbord. Daar moest een nieuwe connector aan de kabel, want op de PC kast was een D25 connector gereserveerd hiervoor. Dus connector openmaken, n voor n draden losmaken en nieuw plugje monteren en tot slot de nieuwe plugjes in het connectorhuis plaatsen. Dit type connector was mij eens aangeraden, nou nooit meer dus ! De hele dunne draden in de kabel van het toetsenbord zorgden voor een luttele verbinding met de plugjes. En jawel, na een vijftal plugjes geplaatst te hebben, brak er een draadje. Plugje is niet meer te verwijderen, dus uitboren maar. Met het juiste boortje en wat geduld, lukt dat wel. Nieuw plugje aansolderen en opnieuw plugjes gaan plaatsen. O jee, er breken weer twee draden. Dus weer uitboren, maar nu zit de helft van de plugjes (met daaraan de draden) reeds geplaatst. Dus nog voorzichtiger boren. Oooh neeee, daar gaan er weer een paar. Met een grote knoop gevend, knip ik de kabel door en roep ik: kl.. connector. Maar ja, wat nu. Een nieuwe kabel en in het toetsenbord de zaak aansluiten. Uiteindelijk heb ik op het toetsenbord ook een D25-chassisdeel gemonteerd en een kabel gekocht met aan beide zijden een volledig aangesloten D25 connector. Het voordeel is nu dat het toetsenbord geheel los te halen is, zonder daarvoor aan de achterzijde van de computer te moeten zijn. Verder is de kabel ertussen drie (!) meter, dus bewegingsvrijheid genoeg.

We gaan weer verder

Wat we nu hebben is een kale MSX-2 in een nieuwe kast. Maar ja, daar had ik me al die problemen niet voor op de hals hoeven halen, het enige wat ik daar mee opschiet is de mogelijkheid om aan de monitor een nieuwe stekker (contra EURO model) te monteren en deze in de daarvoor bestemde aansluiting op de PC kast te plaatsen. En stopcontact gewonnen en voor de rest niets. Nee, dat was nog niet alles. Er moest een nieuwe printerkabel gemaakt worden, de twee cartridge sloten moesten intern geplaatst worden, waarbij in n daarvan de gecombineerde MSX-DOS #2.20 / SCSI cartridge geplaatst moest worden en in de andere de slotexpander. De vier subsloten van de expander moesten ook intern gemonteerd worden. Werk genoeg dus. Voor de printer was achterop de kast een D15 connector gereserveerd, maar wel in een D9 behuizing (zgn. sub-D mini). Dus een oude printerkabel genomen en de centronics 14-pens connector afgeknipt. Hierop de benodigde D15 connector gemonteerd en kapje erom geplaatst. Aansluiten en printen maar. Helaas, de tekst zag er niet uit. Bij nader onderzoek bleek dit gelukkig mee te vallen. De 'n' werd 'm' en de 'i' werd 'j' en zo waren er nog diverse karakters verwisseld. Dus, twee draden verwisseld. Goed kijken en doormeten en het probleem was snel gevonden. Het printje met de twee cartridge sloten erop bevat een stukje kabel om dit printje aan het moederbord aan te sluiten, maar dit was te kort voor de nieuwe situatie. Dus connector op printje demonteren, kabel verwijderen, nieuwe kabel plaatsen en connector weer monteren. Had ik toen beter opgelet, had ik een groot probleem vermeden. De connector was slecht en door het herhaaldelijk in- en uithalen van cartridges was bij deze connector (hoewel deze daar direct niets mee te maken heeft) een aantal printbanen beschadigd. Dat de printbanen slecht waren, had ik gezien, maar de rest niet. Door enkele banen te vervangen door draadjes, dacht ik het probleem opgelost te hebben. De computer herkende de interface in de cartridge echter niet. Na lang zoeken en goed blijven nadenken, vond ik het probleem. De connector was van het type printsoldeer, met bandkabel aansluiting. Om de bandkabel aan te sluiten zitten er op



de juiste plaats een soort mesjes, welke in de kabel snijden en zo contact maken. Diverse van deze mesjes waren wat teruggetrokken t.o.v. de rest en sneden dus niet diep genoeg in de bandkabel. Na wat gepruts aan de mesjes en het beter erin drukken van de kabel, was het probleem opgelost. Hierbij wil ik graag nog een extra opmerking plaatsen !!!!! Al geruime tijd had ik met m'n MSX last van spontane vastlopers en resets van het systeem. Sommige sysop's van BBS'en kunnen zich dit ongetwijfeld herinneren. Midden in een chat was ineens het contact weg. Ach ja, m'n MSX was weer eens vastgelopen. Ik wil niet voorbarig zijn, maar ik denk dat deze connector het probleem was. Dus beste sysop's ik hoop u niet meer lastig te vallen met de vervelende verschijnselen hiervan. Het plaat-

sen van de print met de vier subsloten van de slotexpander is veel pas– en meetwerk. De sloten staan verticaal achterin de kast, maar een formaat FM–PAC is echt het maximum wat erin past. Alleen mogen de cartridges eventueel iets langer zijn, zoals bijvoorbeeld de Sony RS232 interface en de Sony digitizer. Een Philips muziek module is uit den boze, deze past er echt niet in. Ik wil 'm echter wel graag hebben, zodat ik de tweede audioplug daarop kan aansluiten en een soort stereo krijg. Dat probleem moet ik me later nog maar eens over buigen.



Finishing touch

De cartridges plaatsen. Achtereenvolgens gaan de FM–PAC, Sony RS232 interface en de F1–SPIRIT spelcartridge erin. Voor deze laatste heb ik parallel aan de dip–switches n schakelaar gezet bij het betreffende slot. Deze schakelaar zit achterop de kast op het aluminium plaatje. Wil ik nu F1–SPIRIT spelen, zet ik de schakelaar om en reset ik de computer. Voor de RS232 interface heb ik achterop het aluminium plaatje een connector gemonteerd. Met een intern verloopkabeltje is ook hier de aansluiting naar buiten gebracht. Een los kabeltje met aan beide zijden een D25 connector met de juiste pinnen verbonden met elkaar zorgt voor de aansluiting met het modem.

Tot slot

Ja en toen stond er ineens een nieuwe computer op het bureau (althans dat denkt iedereen). Maar het gewenste doel is bereikt. De computer, monitor, harddisk en slotexpander zitten nu allen op n stopcontact. De bende op het bureau is er niet meer. De monitor staat op de kast, zonder dat dit hitte problemen geeft en staat bovendien wat hoger, zodat er beter op te kijken valt. De kast kleurt beter bij het interieur. En nog veel meer voordelen komen naar voren, nu de 'nieuwe' MSX op het bureau staat. Het enige nadeel wat ik kan bedenken is dat er nu ook, net als op een 'echte' PC een ventilator zoemt. Maar dat is eventueel met een temperatuurregeling al sterk te verminderen. De eventuele uitbreidingen welke nu nog op het programma staan, zijn minimaal. Slot 3 is in de NMS8250 intern geëxpandeerd. Maar subslot 3–1 is niet aanwezig. Door een stukje bandkabel op de juiste plaatsen te monteren en de andere zijde op een stuk printplaat aan te sluiten met daarop een connector krijg ik weer een extra slot (en dan zijn er hobbyisten die daar *f* 100,– voor vragen). Samen met het vierde slot van de MK slotexpander, zijn dat dan nog twee vrije slots. En voor de muziek module en n voor een tweede memory mapper. Tot slot heb ik nog twee 5,25" diskdrive sloten vrij. Met een speciaal inbouwhulpstuk monteer ik een tweede 3,5" diskdrive en misschien wordt dat er wel een van het type 2,88 MB met SCSI aansluiting. Het andere diskdrive slot kan eventueel gebruikt worden voor een 5,25" diskdrive van een speciaal type (720 KB drive). Is niet noodzakelijk of nuttig, maar het is een leuk prestige project. Dan zit de PC– kast echter helemaal vol en wordt het tijd om de wereld naar buiten te gaan verkennen. Dat kan via de RS232 interface en niet alleen met een modem ! Kosten van het ombouwen waren echter niet gering. *f* 250,– voor nieuwe kast met voeding (200 W). Ongeveer eenzelfde bedrag voor connectoren en kabel voor de diverse verloopkabels en vervangende kabels. *f* 150,– voor een nieuwe drive en tot slot nog wat geld voor onverwachte moeilijkheden, materialen, e.d. De totale kosten bedragen dan bijna *f* 750,–. Voor het fijnmechanische werk heb ik hulp gehad van m'n vader. Een woord van dank is bij deze wel op z'n plaats: 'Bedankt Pa'. Verder vergt het werk veel inspanning (geestelijk) en geduld. Zonder goede apparatuur en schema's kom je er niet. Dus denk nu niet allemaal: 'dat wil ik ook', want je moet stevig in je schoenen staan om dit tot een goed einde te brengen. De andere mogelijkheid, om te trachten mij het werk op te laten knappen, bedank ik voor. Tijd is voor mij al een probleem, maar dat wordt dan alleen maar erger. Daar komt nog bij dat ik dan een uur tarief ga rekenen. Ik ga niet voor 'Jan en alleman' gratis die ombouw verzorgen. Het enige voordeel wat er voor mij aan zou kunnen zitten, is dat ik er schatrijk van zou kunnen worden, er gaan immers flink wat uren in zitten.

Henk Hoogvliet

❑

Eurosets voor turbo R

Heeft u een turbo R en ergert u zich aan de Japanse karakterset en het gemis van de dead key, of was dit de reden om geen turbo R aan te schaffen? Dan zijn uw problemen nu voorbij, want met deze tool krijgt u een Europese karakterset en bijbehorende toetsenbordlayout.

"MSX of IBM karakterset voor turbo R" is de volledige titel van dit stukje software van MAD. In de 16 kB SRAM die normaal gesproken alleen door de interne software wordt gebruikt, wordt een speciale TSR gezet (**geen** MemMan TSR), die twee dingen doet. Ten eerste is er in alle schermen, zowel tekst als grafisch, een Europese karakterset. Ten tweede is de toetsenbordlayout aangepast, zodat de meeste tekens weer op hun 'vertrouwde' plek zitten, en er is een 'dead key'. Alle Europese computers hebben zo'n dead key of accenttoets waarmee het zeer envoudig is om klinkers met accenten als à, é, ï, ô in te typen. Voor de dead key wordt bij dit programma de toets naast de rechter shift gebruikt.

SRAM

Het programma wordt geleverd op een disk met duidelijke handleiding en bestaat uit twee delen. Deel 1 is het programma zelf en deel 2 is het 'activeerprogramma'. Deel 1 laadt zichzelf in het SRAM en blijft daar aanwezig totdat het SRAM wordt gewist. Wissen gaat door met de [ESC]-toets op te starten als de keuzeschakelaar in de linker positie staat—vreemd dat dat niet in de handleiding wordt vermeld—of doordat de batterijen leeg zijn of worden verwijderd. Het voordeel van het gebruik van SRAM is dat het programma permanent in de computer aanwezig is en dat het programma geen normaal RAM geheugen gebruikt. Dat de ingebouwde software niet tegelijkertijd is te gebruiken een nadeel. Dit is vooral lastig voor mensen die MSXView vaak gebruiken en dat zullen er, door de Engelse vertaling daarvan steeds meer zijn.

FS-A1GT

Het programma is speciaal ontworpen voor de GT en werkt daarop dan ook veruit het prettigst. Op de SRAMdisk D: worden AUTOEXEC.BAT, REBOOT.BAT en het activeerprogramma gezet, dat door de AUTOEXEC.BAT automatisch wordt gestart als de GT met de keuzeschakelaar in de linkerpositie wordt opgestart. Hierdoor is er geen vertraging bij het opstarten en heeft u de Europese karakterset en toetsenbordlayout altijd bij de hand.

FS-A1ST

De ST heeft geen SRAMdisk, waardoor het activeerprogramma telkens van disk moet komen om de Europese karakterset en toetsenbordlayout te gaan gebruiken. U kunt natuurlijk een zelfstartende disk maken—de handleiding legt dat uit hoe—maar echt handig: nee.

Keuzemenu

Het activeerprogramma bevat een keuzemenu, waar kan worden gekozen tussen een MSX- of een IBM-karakterset. Bij keuze voor MSX moet ook nog worden aangegeven of er al dan niet met een MSX-printer wordt gewerkt. Elke keer als u het programma gebruikt zult u deze keuze moeten maken. Hier is niet goed over nagedacht door de programmeur, want het is zeer irritant om telkens dezelfde keuzes te moeten maken. Het zou veel handiger zijn geweest als er parameters konden worden meegegeven bij het starten van de .COM-file. Die zou de gebruiker in AUTOEXEC.BAT zelf kunnen aanpassen.

Toetsenbordlayout

De nieuwe toetsenbordlayout is zoveel mogelijk gelijk aan die van de Europese MSX2-computers, maar wijkt op enkele plaatsen af. Ten eerste is er rekening gehouden met de opschriften op de toetsen, de aanhalingstekens zitten dus nog gewoon boven de 2. Ten tweede werden een aantal bijzondere karakters, zoals het hartje en de hoofdletter gamma, in verband met problemen met de keyboardmatrix verplaatst. Overzichten van de keyboardlayout voor de MSX- en IBM-karakterset staan op de disk en MAD levert afdruk op papier mee.

Ik heb het programma uitgebreid getest en kon geen fouten ontdekken. Omdat het programma in het SRAM zit is samenwerking met andere programma's geen enkel probleem. Het programma draait alleen onder DOS2, maar dat is denk ik niet echt een probleem. In het begin is het wel weer even wennen—ik typ nu al weer meer dan twee jaar op een Japans toetsenbord—maar na een tijdje blijkt vooral de dead key erg handig te zijn. De Europese karakterset vind ik minder belangrijk, aangezien ik het programma vooral voor TED gebruik en de Europese karakterset daar automatisch wordt ingeladen. De IBM-karakterset is nuttig als je een IBM-compatible printer hebt.

Concurrentie

Een programma dat ongeveer hetzelfde doet is EUROPEAN.TSR van Meu-

Bestelinformatie:
Maak *f* 25,– over op bankrekening 37.46.26.200 van de Rabobank Zeddam onder vermelding van turboR MSX/IBM **karakters. Giro van de bank 832299. Vermeld duidelijk uw naam en adres.**

sesoft. Dit is een Public Domain MemMan TSR die verkrijgbaar is bij diverse BBS'en. Het belangrijkste voordeel van de TSR is natuurlijk dat hij gratis is. Een ander voordeel is dat hij, in tegenstelling tot het programma van MAD, ook op Japanse MSX2+ computers bruikbaar is.

Maar die TSR heeft ook nadelen. Ten eerste is het een MemMan TSR, wat betekent dat eerst MemMan zal moeten worden geladen. Natuurlijk moet ook de TSR zelf worden geladen, waardoor de hele procedure, vooral voor GT–bezitters, werkgeheugen in beslag. De TSR draait overigens wel onder DOS1. Een ander verschil is dat je alleen in de tekstschermen de Europese karakterset krijgt. De toetsenbordlayout lijkt beter op een 'echt' Europees toetsenbord, maar daardoor zitten de al eerder genoemde foutjes door problemen met de keyboardmatrix er wel in. De tekens die bij het programma van MAD een andere plek hebben gekregen geven hier problemen.

Conclusie

Vooral voor GT–bezitters is dit zonder meer een aanrader, al had de prijs wel iets lager gekund. Het menu is echt irritant, hopelijk komt er snel een nieuwe versie waarbij dit euvel is verholpen. Een goedkoop alternatief is de TSR van Meusesoft, die echter wel een aantal nadelen heeft.

Stefan Boer

❑

Megacartridges

Het gaat niet om de kwantiteit maar om de kwaliteit, zegt het spreekwoord. Dat gaat dus duidelijk niet op voor deze uit Korea afkomstige cartridges. Het is vooral het aantal spelletjes dat ze interessant maakt.

Deze twee cartridges bevatten respectievelijk 128 en 90 spellen. Hoewel, 128 spellen is eigenlijk wel een beetje misleidend. Er zijn namelijk 128 blokken van 16 KB, maar veel spellen nemen meerdere blokken in. In werkelijkheid staan er 57 spellen op. En bij de cartridge met 90 spellen komen enkele spellen meermalen voor, alleen dan zijn ze zo gewijzigd dat je bij een ander level kunt beginnen.

Bij het bekijken van de titels komt een groot deel van de namen mij bekend voor. Ik moet wel zeggen dat het oude MSX 1 spellen betreft. Uiteraard vallen zowel de grafische als muzikale prestaties goed tegen gezien hetgeen we nu gewend zijn. Maar ook de spelkwaliteit heeft danig te lijden onder de eenvoud en het gebrek aan afwisseling. Voor de echte spellen–freak dus misschien niet zo interessant, maar ik denk dat vooral kinderen, die nog niet zo verwend zijn met geluid van FM-PAC, 19768 kleuren en de kwaliteit—maar ook moeilijkheid—van spellen als SD–Snatcher en Space Manbow, met deze cartridges weken, zo niet maanden zoet kunnen zijn. Ik kan mij herinneren van een aantal titels in deze cartridges dat ik daar vroeger ook tijden achter heb gezeten.

Op de cartridge met "90 spellen" vinden we onder andere Antarctic Adventure, Knightmare, Bomberman, Tank Battallion en Wonderboy. De cartridge wordt gedomineerd door Konami–spelle en ook al is het oud dat is synoniem voor kwaliteit.

Op de cartridge met "128 spellen" kunnen we onder andere Yie Ar kung–fu II, Zanac, Q–Bert, Clapton II en Circus Charlie vinden. Ook hier is Konami vaak de producent.

Wie dus voor niet te veel geld wel veel spellen wil hebben en eventueel van het gedonder met niet werkende cassettebandjes wil af zijn, koop deze cartridges. Zij zijn het overwegen waard. Het grote aandeel van Konami maakt ze interessant, zeker als we de prijs per spel in ogenschouw nemen.

Falco Dam

❑

"128" games cartridge kost: *f* 125,–

"90" games cartridge kost: *f* 100,–

Bestelinformatie:
MSX Club Gouda
Middelblok 159
2831 BM GOUDERAK
Tel. 01827–2272

MAD

Op de schijf van het disk abonnement treft u deze keer de volledige PD software lijst van MAD aan. Er zijn een drietal bestanden.

- PD-N-ABC.TXT bevat alle diskettes op alfabetische volgorde.
- PD-N-NR.TXT bevat alle diskettees op volgorde van nummer.
- PD-MK.TXT bevat dde diskettes die MAD van MK overnam.

De teksten zijn eenvoudig in te lezen met de TED–demo, die bij diskabonnement nummer 62 zat, maar u kunt de lijst natuurlijk ook uitprinten. Vindt u deze lijsten te onhandig in gebruik kunt u bij MAD ook een diskette bestellen met dezelfde lijsten, maar met een aantal extra programma's waarmee een en ander gemakkelijk in te lezen is. Deze schijf kost *f* 5,– over te maken op bankrekeningnummer 37.46.26.200 t.n.v. MAD te Zeddam o.v.v. CATALOGUS en uw volledige adresgegevens

Video Manager V1.05

Philips NMS 8280
Sony HB-900

Een programma voor de video-enthousiasten dat de goede eigenschappen van de andere programma's op de markt bundelt. Bij monteren van eigen video-opnamen biedt het vooral snelheidwinst in verhouding tot de bestaande programma's.

Video Manager is een produkt van Sunshine Software. Eerdere produkten hiervan waren onder andere Comsta en Fondsie. Het programma is met name ontwikkeld voor de MSX-videocomputers. Er is voor deze computers niet zoveel videosoftware te koop; een extra reden voor ons om dit programma onder de loep te nemen.

Vooral een combinatie

In de duidelijke en tamelijk uitgebreide handleiding staat, dat bij de ontwikkeling van Video Manager is gestreefd naar een groot gebruikersgemak, waarbij opzettelijk geen gebruik is gemaakt van een bediening met muis. Voor gebruikers van Fondsie is de menustructuur herkenbaar. Tom van Son (de maker) heeft allerlei toepassingen van de MSX-videocomputer geïntegreerd in één programma. Hierbij kan het best een vergelijking getrokken worden met bijvoorbeeld Ease, waarbij tekstverwerker, database en spreadsheet samen in één programma werken. Door deze opzet kan snel van het ene onderdeel naar het andere worden geswitched.
In Video Manager is het mogelijk om beelden te digitaliseren, teksten aan een beeld toe te voegen, speciale effecten op te roepen en animaties af te spelen. Video Manager biedt het voordeel ten opzichte van ander programma's dat alles in een draaiboek (script) wordt opgenomen, waarna de scènes worden afgespeeld volgens dat draaiboek.

Digitaliseren

Video Manager biedt een aantal mogelijkheden om beelden te digitaliseren, zoals 1, 4 of 16 beeldjes per plaatje. In feite zijn de mogelijkheden voor het digitaliseren niet erg uitgebreid, maar in de meeste gevallen wel voldoende om de gedigitaliseerde plaatjes in wipes (beeldovergangen waarbij het ene plaatje langzaam overgaat in het andere) te gebruiken bij het monteren van een videofilm. Een aardige optie is overigens de mogelijkheid om plaatjes te ontdoen van de kleur 0; deze kleur is namelijk transparant bij superimpose, hetgeen vaak tot ongewenste effecten leidt.

Externe digitizer

Video Manager kan als enige videoprogramma samenwerken met de externe digitizer van Sony (de HBI-VI). Deze digitizer is in staat om op een MSX2+ ook in screen 12 te digitaliseren. De gedigitaliseerde plaatjes in screen 12 zijn zeer fraai en doen zeker niet onder voor EGA plaatjes op PC. Wel jammer dat deze externe digitizer geen superimpose biedt, maar daar kan Video Manager weinig aan veranderen.

Tekst(verwerker)

Een eenvoudige tekstverwerker is ingebouwd waarmee tot zestien regelparen kunnen worden ingevoerd. Het invoeren van tekst gaat best eenvoudig, maar bij langere teksten reageert de cursor wat traag. De tekst kan natuurlijk worden bewaard op disk. De ingevoerde tekst wordt via het draaiboek aan een videobeeld toegevoegd. Hierbij is het mogelijk de tekst als ondertiteling te gebruiken of als aan- / afkondiging van maximaal 4 regelparen. Tekst kan, zij het wat schokkerig, over het beeld worden gescrolled. In Video Manager zitten negen verschillende lettertypes, die qua leesbaarheid heel acceptabel zijn, ook bij gebruik met superimpose. Bij het laden van disk komt de tekst wat traag op het scherm, maar door gebruik te maken van de RAMdisk onder DOS 2.20 (ja, dit programma ondersteunt DOS 2 !) wordt de snelheid, waarmee de tekst op het scherm komt, sterk verhoogd. Bij gebruik van DOS 2.20 biedt Video Manager ook het voordeel van subdirectories. U kunt trouwens wel zonder DOS werken maar dan moet u opstarten met [CTRL] ingedrukt en staat de drivekeuze in het menu u nutteloos aan te grijnzen.

Draaiboek

In een draaiboek of script zijn zeventien verschillende scènes in te voeren. Daarbij kan draaiboek nummer 1 als laatste —en dat hoeft echt niet nummer 17 te zijn—opdracht krijgen draaiboek nummer 2 in te laden. Dat laadt dan op zijn beurt nummer 3 en ga zo maar door. Zo kan een zeer groot draaiboek gecreëerd worden, dat zelfs doorlopend kan worden afgespeeld.

Een scène kan een aantal zaken inhouden, bijvoorbeeld een wipe-overgang van een plaatje cq videobeeld, maar ook het toevoegen van tekst of het afspelen van een animatie. Verder kunnen een aantal opdrachten per scène worden ingevoerd, zoals randkleur, snelheid van de wipe, tijd tussen de wipes, plaats op het scherm van een animatie of het toevoegen van een datum.

Bestellen
Maak *f* 35,– over op 32.25.08.185 van de Rabobank Gouderak.
Gironummer van de bank 511887.
Vermeld duidelijk uw eigen naam, adres en Video Manager

Demo

In de demo, die bij het programma wordt geleverd, wordt overigens een voorbeeld van een animatie getoond. Een voetballend mannetje loopt van links naar rechts over het beeld. Dit geeft een heel aardig effect en fleurt een eigen videofilm zeker op. Een opmerking daarbij is echter, dat het niet mogelijk is in Video Manager te tekenen of een beeldje te manipuleren. Hiervoor zal toch een speciaal tekenprogramma moeten worden gebruikt.

Conclusie

Video Manager biedt voor de video-enthousiast een groot aantal functies in één programma, maar is toch nog niet compleet genoeg om alle andere pakketten in een klap te vervangen. In sommige gevallen zal men moeten terugvallen op een van die andere pakketten.

De kracht van Video Manager is dat het met een draaiboek kan werken en functionaliteit bundelt. Alleen al doordat draaiboek is het een zeer welkome aanvulling van de beschikbare software voor de MSX-videocomputers. De prijs van Video Manager is voor het gebodene laag, slechts *f* 35,– inclusief verzendkosten.

Eddy Brouwer

❑

Opmerking:
Een aantal bijdragen voor dit artikel werd redactioneel samengevoegd. Eddy fiatteerde de inhoud.

Brainstorm

Wie weet het beter?

Wie het spel Brainstorm op TV wel eens gekeken heeft, zal zich ongetwijfeld ook wel eens geërgerd hebben aan de soms domme antwoorden van de kandidaten. Met deze MSX-versie heb je de kans om te bewijzen dat jij het beter kunt.



Deze MSX-versie volgt inderdaad tot in detail het spel op TV. Dit betekent dat je begint met de zoekzin. Voor degenen die het spel nog niet kennen, is er overigens een uitleg aanwezig, die vanuit het hoofdmenu is aan te roepen is. De zoekzin is een gezegde waarvan de letters langzaam, één voor één, in beeld komen. Wie denkt dat hij het weet, mag op de knop drukken en de zin raden.

Heb je de zin inderdaad goed dan mag je de dobbelsteen gooien. In de MSX-versie is aan te geven hoe hard de worp moet zijn. Het is verstandig om maar zo snel mogelijk op de knop te drukken, anders rolt die steen veel te lang. Afhankelijk van wat je gooit, krijg je Brain of Storm vragen, mag je kiezen of gaat de beurt naar de andere speler. Brain vragen komen uit willekeurige categorieën en Storm vragen uit één bepaalde categorie.

Er verschijnt een rijtje met de eerste letters van de antwoorden. Deze helpen je wellicht bij de laatste antwoorden. Je hebt dan een idee met welke letter het antwoord moet beginnen. Leuk is ook dat er soms specifieke MSX-vragen tussen zitten ('wie vond de Z-80 uit?'). Hoewel er heel wat vragen in dit spel gestopt zijn, kan het voorkomen dat je kort achter elkaar dezelfde vraag krijgt. Wie het beste gespeeld heeft, mag naar de finale. In deze finale moet je tien woorden raden, die allemaal hetzelfde beginnen. Om het niet al te moeilijk te maken, wordt ook de letter na het basiswoord gegeven. Als het basiswoord bijvoorbeeld RAAD is, zou dus één van de te raden woorden RAADH... kunnen zijn. Wie daar inderdaad het woord RAADHUIS in ziet kan deze intikken. Voor elk geraden woord krijg je een bedrag. Het geld wordt helaas niet uitbetaald op de MSX-versie. In plaats daarvan krijgen de beste spelers een plaatsje in de lijst met hoogste scores, ook leuk toch?

Hoewel het spel grafisch en muzikaal niet zo indrukwekkend is, is het best leuk om te spelen. Vooropgesteld dat je van dit soort quiz-spelletjes houdt natuurlijk. De prijs is met vijfentwintig gulden misschien een beetje aan de hoge kant.

Falco Dam

❑

Zie de advertentie van MSX Club Gouda voor bestelinformatie.

COMPUTER CLUB GOUDA

(INT.) DISTRIBUTIE van:
HARDWARE - SOFTWARE
SUPPLIES

Middelblok 159
2831 BM Gouderak
Holland
Tel.: 01827 - 2272 (Arjan)
Tel.: 01820 - 19913 (Gert)
Fax: 01827 - 4720

Koreaanse import

Solid Snake (SCC)	150,00	RC2
Quarth (SCC)	110,00	RC2
Nemesis 3 (SCC)	110,00	RC1
Quinple	100,00	RC2
Zanac Excellent	100,00	RC2
Streetmaster	65,00	RC1
Super Bubble Bobble	85,00	RC1
128 Games in één ROM	125,00	RC1
80 of 90 Games in één ROM	100,00	RC1
Super Boy 3 (Mario Bros)	80,00	RC1
Fairyland Story	110,00	RC1
Dooley, the dinosaur	65,00	RC1

Japanse import

Panasonic muis	170,00	
Panasonic powerpad(joystick)	75,00	
Panasonic scanner (220V)	750,00	
Sony digitizer (HBI-V1)	750,00	PAL
Turbo R FS-A1 GT	2050,00	

Software

Aladin	140,00	DS2
* Ansi Editor (incl. jANSI.TSR)	20,00	DS2
* Black Cyclon	45,00	SS2
Bozo's Big Adventure	37,50	DS2
Brainstorm	20,00	DS2
* C-Qensr (voor MIDI)	25,00	DS2
CheatMaster	20,00	DS2
Columbus (tekenprogramma)	45,00	D2+
D.A.S.S.	65,00	DS2
Dawn of Time (stationdemo)	15,00	DS2
Delta	15,00	DS2
DIX	35,00	DS2
Edicad (CAD in 3D)	60,00	DS2
Frantic (ANMA)	35,00	DS2
Giana Sisters	32,50	DS2
Goldrush (fruitautomaat)	17,50	SS2
Magnar	45,00	SS2
Megadoom	40,00	D2+
MoonBlaster versie 1.4	57,50	SS2
MoonBlaster music disk	17,50	DS2
* MoonBlaster MIDI player	35,00	DS2
* MSX2BASE	75,00	DS2
Nosh (ANMA)	30,00	DS2
No Fuss (ANMA)	20,00	SS2
PlotCad (tekenen op plotter)	20,00	DS2
Plotterdisk I	20,00	DS2
Plotterdisk II	25,00	DS2
PSG Sampler	27,50	DS2
PSG Tracker	27,50	DS2
Pumpkin Adventure II	55,00	DS2
Quattro	15,00	DS2
Squeek (ANMA)	20,00	DS2
Teachers Terror	20,50	DS2
Titleman (NMS8280)	10,00	DS2
Troxx (ANMA)	35,00	DS2
* Twinslag (zeeslag)	25,00	SS1
Video Manager	35,00	DS2
WB ASS2	60,00	DS2

Boeken

MSX DOS 2 handleiding	30,00	NED
V 9938 (MSX2 videochip)	50,00	ENG
V 9958 (MSX2+ videochip)	15,00	ENG
V 9990 (videochip)	60,00	ENG
Y 8950 (MSX audio)	30,00	ENG
YM 2413 (MSX music)	25,00	ENG
Technical Databook GT	75,00	JAP

Diskdrives (720 kB)

zwart of beige, merk TEAC

Losse drive (met kabel)	150,00
Losse kabel (34 polig)	20,00
Inbouw in VG 8235 (+ROM)	200,00
Inbouw in NMS 8245	175,00
Inbouw in NMS 8250	150,00
Inbouw in Sony HB 700	175,00

Hardware

IBM 60 MB SCSI harddisk	500,00	
IBM 60 MB SCSI harddisk incl. kast, kabels en voeding	650,00	
IBM 60 MB SCSI harddisk incl. kast, kabels, voeding, interface en MSX-DOS 2.20	750,00	
MSX DOS 2.22 (+ disk)	60,00	
7 MHz. printje	50,00	NED
Voeding 220 V naar 110 V	150,00	
RGB-Scartkabel	45,00	
Scart-Scartkabel	30,00	
Toeprom (nieuwe software)	200,00	NED
Verloop voor 27512's	60,00	
Ventilator inbouwpakket	50,00	NED
* SCSI interface(Green/MAK)	275,00	
MSX printerkabel	29,00	
Losse videochip V9958	125,00	
Plotterpennen (4-kleurenset)	17,50	
* Zelfbouw display	25,00	NED
FM "stereo" Pak	130,00	NED

Lidmaatschap

6x MSX Quasar (disk)	25,00
6x MSX Journaal	25,00
6x MSX Journaal & 6x Quasar	45,00
Jack Vetnek T-shirt (XL)	27,50

Memory Mappers

EVEN...
SNEL (ook Turbo/7 MHz)
GROOT (1, 2 en 4 MB)
KLEIN (kleine cartridge)
ZUINIG (stroomgebruik)
MAAR WEL...
GOEDKOPER!

f 249,–
1 MBversie

Geheugenuitbreidingen

☆ **NMS 8250, 8255 en 8280**

Naar 256 kB	100,00
512 kB	200,00
1024 kB	300,00
2048 kB	450,00

☆ **NMS 8235/00**

Als 8250, maar slechts tot 1024 kB.

☆ **HB–F700**

Naar 512 kB	175,00
1024 kB	275,00
2048 kB	425,00
4096 kB	800,00

☆ **HB–G900**

Naar 256 kB	190,00
512 kB	245,00
1024 kB	300,00

Voordeelsetjes

(Alleen voor NMS 8250, 8255, 8280, 8235/00 en Sony HB–F700.)

2+, PAC, 7 MHz., 1024 kB	665,00
2+, PAC, 7 MHz.	410,00
2+, PAC	335,00
7 MHz, 1024 kB	365,00

Overige interne hardware

Inbouw van 7 MHz.	85,00
Inbouw van DOS 2	85,00
Inbouw van FM-PAC	160,00
Ombouw naar MSX2+	250,00
Engine vervangen	200,00

Tevens leveren wij diverse onderdelen en verzorgen wij reparaties.

- Alle produkten met een * ervoor zijn nieuw of in prijs verlaagd.
- KONAMI's met SCC zijn ook weer leverbaar. Zie de Koreaanse import.

Alle prijzen inclusief verzendkosten, uitgezonderd in/ombouw. Rembours *f* 10,=. Wijzigingen voorbehouden -

Bankrelatie: Rabobank nr 32.25.08.185 **t.n.v. A.E. Prosman** **Gironummer van de bank 511887 Gouderak**

DISKMAGAZINES



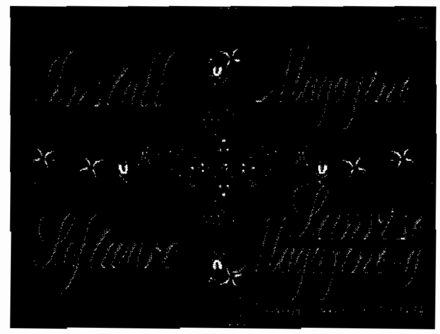
Bert Daemen bespreekt de nieuwste diskettes

Future Disk #7½

Het eerste wat opvalt aan deze nieuwe Future Disk is de nummering. Zo bevat deze disk niet het verwachte nummer 8, doch slechts 7 ½. Om de verwarring compleet te maken zal de volgende disk uit Limburg zelfs nummer 10 bevatten! Deze disk dient echter als een extraatje beschouwd te worden, en wordt daarom als Public Domain aangeboden. Na het laden van het menu valt meteen een nieuwigheidje op: het is mogelijk om met de SELECT–toets de frequentie te veranderen. Traditiegetrouw zou ik bijna zeggen, zie ik mij genoodzaakt de 'No Limit'–demo weer te laten voor wat het is bij gebrek aan een geschikte computer. In Under World wordt in een duivels demootje uit de doeken gedaan dat een vaste medewerker aan de disk richting Amerika vertrekt, de rest van de Future–companen achterlatend. De Souren Look Alike bestaat uit een aantal gedigitaliseerde plaatjes, aangevuld met wat korte stukjes tekst waarin de heren van Future Disk zich voorstellen als zijnde het evenbeeld van Kasper Souren. Wellicht leuk bedoeld, doch een zekere ondertoon van onvrede tussen Future Disk en Sunrise is zonder meer aanwezig. Lezers worden zelfs opgeroepen gedigitaliseerde plaatjes op te sturen naar het redactie–adres. Na het laden van Software–menu valt onmiddellijk de veranderde lay–out op. Het door Atlantis onder handen genomen menu laat nu ook alleen nog maar de software zien anders dan de laders van de demo's die op de disk terug te vinden zijn. Een hele verbetering! Jammer alleen dat de software in kwestie niet al te veel biedt. Het Magazine daarentegen biedt des te meer, en daar gaat het per slot van rekening eigenlijk ook om bij een Diskmagazine.

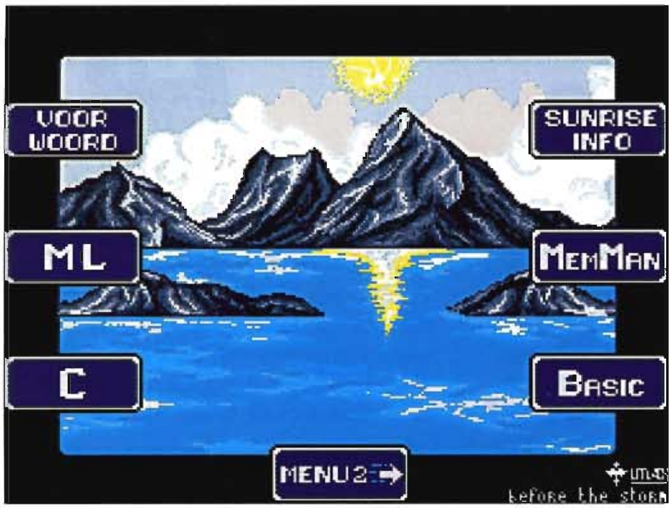
De bekende rubrieken zijn allen weer vertegenwoordigd. Zo wordt de Aleste–variant D.A.S.S. besproken, komen de nieuwste vertaalinspanningen van Oasis aan bod en een positieve beschrijving van de MOD Player van Xelasoft. Verder komen in de Tips de spellen Big Strategy en Pumpkin Adventure weer voor. En alsof dat nog niet genoeg is, in de rubriek Diskmagazines passeert een zestal de revue. Maar ook de programmeerhoek is goed gevuld. Voor wie nog trek heeft, rest tot slot nog de Diversen.
Conclusie: Voor zomaar een disk tussendoor, bevat nummer 7 ½ meer dan voldoende leesvoer in de vorm van recensies en andere wetenswaardigheden. Het nieuwe Softwaremenu is een hele verbetering, alleen zou dat nog gevuld moeten worden met interessante Software. Minpuntje van deze disk betreft de muziek, er is duidelijk iets mis met de drums voor de Music Module.

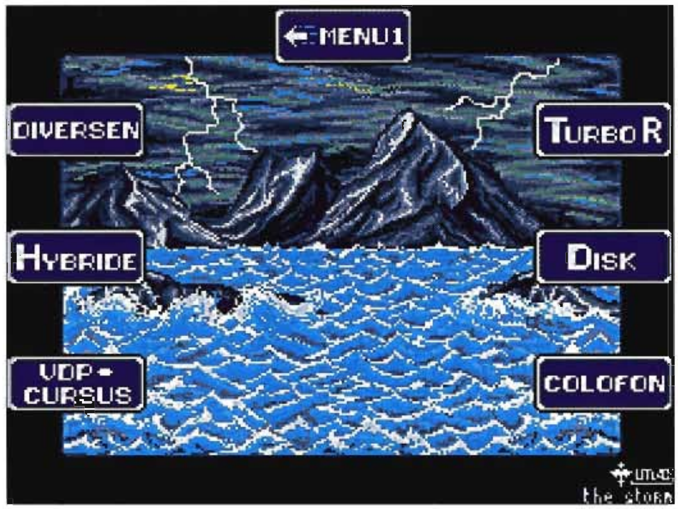




Sunrise Magazine #9

Nog net voor de beurs in Zandvoort verscheen een nieuw trio aan Sunrise Disks. Bij het Magazine #9 valt al meteen de goede intro–scroll op, die van Black Magic afkomstig is. Leuke opzet, aardig font, alleen jammer dat de scroll af en toe schokt. Daarentegen is de begeleidende muziek zonder meer goed. Voordat de scroll in herhaling dreigt te vallen, toch maar het menu, dat UMAX deze keer een fleurige opzet heeft gegeven, geladen. Nieuwsgierig als ik ben, vervolg ik meteen mijn weg naar het Magazine–gedeelte. Ook hier wordt weer een prachtig UMAX–plaatje op het scherm getoverd, waarbij de naamgevingen van de verschillende rubrieken deze keer goed te lezen zijn. Verder valt de akelig goede muziek meteen op die door de speakers klinkt. En wat er dan zoal te bewonderen is.... Nou eigenlijk te veel om op te noemen. Laat ik snel de hoogtepunten even noemen: de nieuwsrubriek met aardige wetenswaardigheden, een goed gevulde muziek–rubriek waarin het nieuwste op muziekgebied besproken wordt, een vijftal recensies van produkten van Nederlandse bodem die het levenslicht zagen op de beurs in Zandvoort en voor de spelfanaten aardige speltips om nu eindelijk eens iets verder te komen.
De niet genoemde rubrieken zijn eveneens goed vertegenwoordigd. En voor wie zich door de verschillende menu's en submenu's heengelezen heeft, rest nog de Software dat deze keer bestaat uit een MoonBlaster replayer gevuld met een zestal muziekstukken van het gelijknamige programma. Deze ➠





stukken zijn van afkomstig van Twinsoft en klinken meer dan goed.
Conclusie: grafisch ziet het Magazine #9 er weer beeldig uit door de goede inbreng van UMAX. Het lezen van het goed gevulde magazine blijft een genot door de snelle scherm- en scroll-routines, ondersteund door nieuwe, goed klinkende muziek. Dat belooft nog wat voor het komende jubileumnummer!

Sunrise Special #4

UMAX heeft al net zo'n fleurig menu voor de Special gemaakt als dat al voor het Magazine het geval was. In het magazinedeel van deze disk zijn de vaste rubrieken weer goed vertegenwoordigd. Zo handelt ML deze keer over de indexregisters IX en IY, wordt een printroutine gepresenteerd waarmee het mogelijk moet zijn om teksten in alle breedten goed op het scherm te krijgen, een random routine en wordt nog even de Hex-printroutine die ook op Special #3 aanwezig was in de herhaling gegooid. De liefhebbers van C worden getrakteerd op cursus deel 5A en 5B, en worden bijgepraat op het gebied van C in combinatie met machinetaal. Voor de MemManners een TSR die de coördinaten van de cursor op de plaats van functietoets F1 en F2 neerzet. Een aardigheidje, dat helaas niet probleemloos werkt onder TED.

In het BASIC-deel wordt het Circle-commando uit de doeken gedaan en uitgelegd hoe onder KUN Basic plaatjes gecruncht kunnen worden. Tja, op deze manier wordt het voor mij alweer lastiger om nog leuke pictures van jullie magazines te slopen ter illustratie in dit blad. En alsof dat nog niet genoeg is, ook de werking van KUN Basic zelf wordt beschreven!



De bezitters van een harddisk gekoppeld aan de MSX komen rijkelijk aan hun trekken met een goed gevulde rubriek. Tevens zijn programma's op de disk aanwezig om het beschrevene in de praktijk te brengen. Een compleet overzicht is opgenomen in de Sunrise Times. Voor degenen die het nog met een zachte disk moeten doen, wordt de foutafhandeling onder BDOS toegelicht, alsmede hoe die disk onder BDOS aangeroepen kan worden. In het vijfde deel van de VDP-cursus worden de statusregisters behandeld, terwijl in deel 6 de sprites aan bod komen.
Conclusie: de redactie van de Special heeft de zaakjes op deze disk weer goed voor elkaar. Een gevarieerd aanbod aan toch wel specialistische onderwerpen wordt de lezer op gedoseerde wijze aangeboden. Prettig daarbij is dat de begeleidende muziek andere is dan op het collega-Magazine aanwezig, hetgeen de eentonigheid duidelijk doorbreekt.

Sunrise Picture Disk #8

De Frequentie Selector waarmee de disk start, is al een demo op zich. De sinus-achtige scroll legt uit hoe de frequentie veranderd kan worden. Ook al zou het goed ingesteld staan, is het toch aan te raden de daarvoor bedoelde toets eens in te drukken. Geniet daarbij ook even van de flitsende muziek!
UMAX is deze keer "on camp" en hebben een mini-spel in elkaar gezet. Als pumpkin moet je je een weg zien te banen door het kamp om de verschillende huisjes te bereiken, die dan toegang geven tot de demo's. Wie dat weer te veel werkt vindt, gebruikt de cijfertoetsen.

1. HEGEGA heeft Teachers Terror weer uit de kast gehaald. Met een klaslokaal als achtergrond, wordt in de vorm van een scroll het spel nog eens toegelicht.
2. De MoonBlaster Midi replayer van het Magic Team speelt een stuk MoonBlaster af een geeft een kort overzicht van wat het programma vermag.
3. No Waste, een MOD player voor Amiga files op de Turbo-R. Bij gebrek aan een dergelijk stuk hardware heb ik niet kunnen genieten van "een wel zeer fraaie demo, die MODs kan afspelen, samen met screen 12 plaatjes en een spectrum analyzer. Zeker No Waste", aldus een citaat uit de Sunrise Times.
4. De Synthe Sector 2 Promo van Emphasys laat slechts op een bescheiden manier zien, waartoe deze mannen in staat zijn. Een aardig verhaaltje, geïllustreerd met goede graphics, terwijl goede muziek de oren streelt. En toen liet de Picture Disk me in de steek... De rijzende zon bleef onder. AUTOEXEC.BAS en MENU.LDR plagen mij met mededelingen als `DISK I/O Error` and zelfs Disk offline. De juiste volgorde van het vervolg kon ik niet meer vaststellen, alsmede de volledigheid van hetgeen de disk nog in petto had. Maar goed ...
5. Een speelbare demo van The Great Giana Sisters, zoals die ook eerder verscheen op MGF PD Diskmagazine #3.
6. Een XAK III patch die van de demodisk van dit spel een leesbare variant maakt.

Conclusie: in de hoop niets vergeten te zijn, neig ik toch naar een positief



eindoordeel voor deze Picture Disk #8. In tegenstelling tot de voorganger staat op deze Picture Disk aardig wat demowerk, waarvan slechts een gering deel reeds op andere diskettes verscheen (Teachers Terror en Giana Sisters), maar het merendeel derhalve gloednieuw is. Wellicht dat het nog mogelijk is om in de toekomst een Art Gallery toe te voegen om de naam van de disk nog meer eer aan te doen.

Golden Power Disk #8

Van Emphasys mocht ik op de beurs in Zandvoort hun nieuwste uitgave ontvangen. Bij thuiskomst bleek de diskette van deze achtste editie gelukkig meer te bevatten dan nummer #6 die ik tijdens de beurs in Tilburg meegekregen had. Bedankt jongens! In deze comic–edition van de GPD wordt een aantal stripfiguren ten tonele gevoerd om de boel aan te kleden. De tekeningen zijn erg goed! Na de opening met een redactionele noot valt de royale inhoud van de Europese Software net zo zeer op als de magere inhoud van de Japanse Software, waarbij de makers zich dan ook terecht afvragen of deze laatste rubriek binnenkort niet komt te vervallen.

De afgelopen periode heeft niet al teveel post de brievenbus van Emphasys bereikt, getuige de enige bijdrage van MSX Contakt #2, terwijl drie diskmagazines wel goed geadresseerd bleek te zijn. Op cursusgebied is MoonBlaster wederom van de partij, voor de zevende keer alweer, terwijl in de programmeerhoek de Basic–cursus tot eenzelfde hoeveelheid delen is gekomen. In Emphasys on Tour is naast de beurskalender nog een uitgebreid verslag van de beurs in Tilburg (jawel, geen schrijffout) aanwezig en is er een interview met de Master Of Audio.
Het belangrijkste nieuws in het Europese deel is ongetwijfeld het uitkomen van Synthe Sector #2. De nieuwsfeiten wat het Japanse deel aangaat zijn al net zo mistroostig als de inhoud van de Japanse software. Binnenkort ook geen nieuws meer uit het land met die rijzende zon? In tegenstelling tot andere rubrieken vormt de bijdrage in Speltips





van Japanse software vreemd genoeg wel het hoofdbestanddeel. Zijn de spellen van het Europese continent dan weer gemakkelijker? Tot slot rest dan nog de Diversen, in het kader van voor elk wat wils. Het Softwaremenu bevat niet direct software, maar een uitleg hoe de ingepakte Total Parody Promo en de Fear Of An FM Planet uit te pakken zijn. Toch twee leuke bijdragen.
Conclusie: grafisch is er weer voor een mooie layout gezorgd. De vaste rubrieken zijn goed gevuld. Toch vraag ik mij wel eens af wat sommige verhalen uit de Diversen op een diskmagazine te zoeken hebben. De dan vrijgekomen diskruimte zou dan gebruikt kunnen worden voor een aantal extra muziekfiles om wat meer variatie te brengen in de aanwezige muziek, hoewel die op zich wel goed is.

Future Disk #10

Zo, dat is een hele sprong, van 7 ½ naar 10! Inderdaad, maar de Future Disk heeft ooit een editie #0 gekend en wanneer ze die 7 ½ nu gewoon 8 genoemd hadden, was het wellicht meteen duidelijk dat de mannen uit Zuid–Limburg inmiddels toe zijn aan hun tiende diskmagazine. Hoera. Vandaar ook dat deze Future Disk in een feestelijk jasje is gestoken. Zo is de disk zelf getooid met een heuse geplastificeerde kleurensticker, hoewel nog van gemiddelde kwaliteit, toch een hele vooruitgang ten opzichte van die gekopieerde nummering. Nog voor dat het menu geladen wordt, is onder af en toe luid trompettengeschal een introscroll te zien, welke in het kort de historie van de Future Disk bespreekt. Duidelijk is in ieder geval, dat ze naar eigen zeggen veel te danken hebben aan de opbouwende kritiek van Jan Clements in hun beginperiode, inderdaad de Jan die als mijn voorganger deze rubriek van inhoud voorzag. Het hoofdmenu zelf, laat naast de vaste items als Software en Magazine alleen nog deel 2 van de Souren–look–alike zien. Met behulp van gedigitaliseerde plaatjes wordt een aantal heren voorgesteld die de nodige gelijkenis vertonen met Kasper Souren. De diepere achtergrond van dit fenomeen is mij persoonlijk niet echt duidelijk, maar dat een ander niet in goede aarde is gevallen bij de makers van collega–magazine Sunrise is des te duidelijker. Temeer als je bedenkt, dat Kasper een grote bijdrage levert aan de Sunrise Special disks. En zo lijkt het bedenkelijke cirkeltje dan weer rond! In ieder geval zullen besprekingen van de Future Disk vanaf nu op de Sunrise disks ontbreken. Of ze bij de Future Disk nu nog steeds reden tot juichen hebben ...
Laat ik maar snel door gaan met het magazinedeel van deze disk. Wat dan meteen opvalt, is toch weer een aardige verbetering ten opzichte van de voorgangers. De tekst is nu tweekleurig, d.w.z. hoofd en kleine letters in een andere kleur. Verder gaat elk kopje van een stuk tekst vergezeld met een dito kopje van een van de Future Disk mannen. Alle vaste rubrieken zijn weer goed vertegenwoordigd, zoals de Software–hoek waarin o.a. een overzicht wat er zoal in Zandvoort aan nieuwe software te verwachten viel. In Tips wordt o.a. een aantal passwords voor Teachers Terror gegeven. De rubriek (Disk)magazines behandelt alleen de MCCM 62. Degenen die fervent de cursussen volgen, is er deze keer weer basismateriaal in de vorm van Basic, Machinetaal en Turbo–R basic. De drie Diversen–rubrieken doen deze keer hun naam alle eer aan, gezien de

variërende inhoud: van lezersbrieven tot boekbesprekingen, van consoles tot MIDI en van de Vrouwencorner via Zo maar iets naar Het spijt me ..(?). Saillant detail wellicht nog, dat midden in dit allegaartje een interview met Stefan Boer staat. En nu hoor ik u denken ... "dat is toch die van ...". Inderdaad. Nu snap ik het ook niet meer.
Conclusie: er is van alles aan gedaan om van de disk inderdaad iets feestelijks te maken. Zo is het tekstdeel op een leuke manier verbeterd. Ook is de muziek onderhanden genomen en er niet echt op achteruit gegaan. Twijfelachtig blijft echter een bijdrage in de vorm van de Look-alike wanneer dit ten koste gaat van de vriendschap met collega-magazines. In de huidige MSX-tijd is het naar mijn bescheiden mening beter met elkaar te strijden dan tegen elkaar. Dat het Softwaregedeelte tot slot in mijn beschrijving ontbreekt, zegt genoeg over de inhoud en kwaliteit ervan.

Quasar #24

Helaas kon de Zandvoort-editie van Quasar niet meer mee in de MCCM die net voor Zandvoort in de brievenbussen terecht is gekomen. Ook ondergetekende heeft zich aan strenge deadlines van zijn Hoofdredacteur te houden ... Maar goed, Ome Sjaak is op vakantie en de excuses voor de onvolkomenheden op #23. Wat mij betreft, aanvaard! De Recensies & Tips rubriek bespreekt de nodige Journaals en Nieuwsbrieven waar het om de bladen gaat. Bij de Software komt D.A.S.S. als een aanrader uit de bus, zeker gezien zijn prijsstelling in vergelijking met Japanse spellen. Goldrush (gokautomaat) komt eveneens positief uit de strijd, terwijl bij Air Hockey en de Shooting Collection toch enkele vraagtekens gezet worden. Bij de Diskmagazines komt slechts de Golden Powder Disk #6 aan bod. In het Tips-gedeelte van deze rubriek wordt men getrakteerd op twee cheat opties voor het prachtige Megadoom.
De Informatie rubriek toont aardige wetenswaardigheden c.q. nieuwtjes. Toch wordt het grootste gedeelte in deze rubriek gevuld met informatie aangaande de eigen club en de verschillende software die via de mannen in Gouda te betrekken is. In de afdeling Buitenlandse Zaken wordt nog een korte samenvatting gegeven in de Engelse taal van het belangrijkste dat deze disk rijk is.
Tot slot, het Softwaremenu. Wellicht ten overvloede, maar het Megareport is weer van de partij, zelfs in een verbeterde vorm. Van de hand van JOKL zijn maar liefst twee bijdragen aanwezig. Zo springen in de Surprise demo een aantal kleurige verpakkingen, die de naam van de maker omringen, over het scherm. Tijdens de goed klinkende MoonBlaster-melodie vertelt JOKL en passant over zichzelf. Met F-act is het mogelijk pictures van screen 5 tot en met screen 8 te verbouwen. Door omstandigheden bij de makers van de Animation Club Eindhoven is er geen derde level van Ace in Space, maar in plaats daarvan een scroll, waarin één en ander uitgelegd wordt. Echter, belofte maakt schuld, dus wordt voor #25 in ieder geval level 3 in het vooruitzicht gesteld en, met een beetje geluk, zelfs het level 4 om de achterstand in te lopen.
Conclusie: In vergelijking met de vorige Quasar springt deze er in positieve zin uit. De ergerlijke fouten van #23 zijn gelukkig niet aanwezig. Volgens eigen zeggen vindt men de software aan de karige kant, zeker ook door het ontbrekende nieuwe level van Ace in Space, hoewel buiten hun schuld. Op dit punt wordt echter beterschap beloofd.

Stuur uw diskettes ter recensie
in ieder geval rechtstreeks aan:

Bert Daemen
Molenstraat 101-C
5014 NC Tilburg

❑

Cowboyana Jones



Als extra disk op het diskabonnement een spel dat geprogrammeerd werd met hulp van GameBuilder. Cowboyana Jones zal velen kunnen overtuigen van de mogelijkheden met deze programmeerhulp.

Wij hadden Cowboyana Jones al lange tijd op de plank liggen en Kurt had misschien al de moed opgegeven, dat het ooit uitgegeven zou worden. Maar ook met de extra disk willen wij graag toch enige afwissling en niet automatisch een spel. Hoe leuk het ook is, een deel van de lezers wordt niet aangesproken door GameBuilderspellen en wij houden ook daar rekenig mee. Maar voor de liefhebbers wordt het weer echt tijd voor een lekker puzzelspel.
Voor nieuwelingen nog even dat je met GameBuilder gemakkelijk je eigen spel kunt maken door gebruik te maken van de editors en/of het spel The Castle naar eigen smaak te veranderen. Je ontwerpt sprites, bouwstenen en velden met GameBuilder.

Kurt De Vocht deed dat en wij wensen iedereen veel spelplezier met dit spel.

❑

Point Of Sale

winkeladministratie op MSX

Niet vaak zien wij MSX-programma's, voor puur zakelijk gebruik. Voor de middenstander met MSX-2 is er nu POS. De kleine winkelier kan met een barcode-leespen zijn voorraadbeheer op MSX volledig bijhouden.

Met dit programma van Huib Walta zijn artikelen heel eenvoudig in te voeren, te wijzigen, in te kopen en te verkopen. Op ieder gewenst moment is de stand van zaken in te zien. Wij hebben het programma uitgebreid getest. De eerste indruk van POS is heel positief. Het laat zich gemakkelijk bedienen en heel eenvoudig bewegen we van het ene naar het andere scherm.

Barcodes

Wie kent ze niet, die op het eerste gezicht zo ontsierende balk met streepjes op vele produkten? Als men de moeite neemt de getallen van de codes eens wat beter tot zich te laten doordringen beginnen bepaalde patronen duidelijk te worden. De eerste twee cijfers geven zo bijvoorbeeld het land van herkomst aan. Als dat niet klopt met de andere informatie op het artikel geloof dan maar de barcode. 'Haagse' hopjes hoeven echt niet uit Den Haag te komen maar code 00 aan het begin staat alleen op uit de V.S. afkomstige artikelen.

POS werkt nu juist met deze barcodes. Met artikelen, die al door de fabrikant van een barcode voorzien zijn, kan POS direct uit de voeten. Artikelen die geen barcode hebben kunnen dan met een—apart aan te schaffen—hulpprogramma van een zelfgekozen barcode worden voorzien. Daar alle codes internationaal worden vastgelegd mag niet zomaar elke code gekozen worden die men om een of andere reden leuk vindt. De U.A.C. (uniforme artikelen codering) is een organisatie die er op toeziet dat iedereen zich aan deze afspraken houdt. De *eigen* codes dienen dan ook afhankelijk van de lengte van de code met 20 of 2 te beginnen.

Starten

Men begint het programma met het invoeren van een barcode, dit kan met de leespen, maar ook met het toetsenbord. Als de barcode eenmaal is ingevoerd, we horen dan een beepje, verschijnt het menu. Er zijn acht opties:

- ✦ Leren & muteren produkten
- ✦ Verkoop produkten
- ✦ Totaal verkoop
- ✦ Inkoop produkten
- ✦ Bekijken produkten
- ✦ Bewaren gegevens
- ✦ Printer: AAN/UIT
- ✦ Stoppen

Eenvoud

POS heeft minimaal 128 KB RAM en 128 KB VRAM nodig en werkt onder MSX-DOS 1. Ons viel de eenvoud op waarmee het programma werkt. Een ieder moet met het programma kunnen omgaan. Als de printer aanstaat wordt iedere handeling gelijk op papier gezet. POS waarschuwt gelijk als bij een verkoop de voorraad op of onder de minimumvoorraad komt. Als de code van een artikel niet in de lijst voorkomt, dan meldt POS dat. In het hoofdmenu wordt ook aangegeven hoeveel artikelen POS kent en of de printer gebruikt moet worden of niet.

Hulpprogramma's

Er zijn een aantal hulpprogramma's die het POS-hoofdprogramma ondersteunen. Daarmee is de lijst van artikelen te bewerken. EXPOS maakt bijvoorbeeld een bestand aan dat kan worden ingelezen in een tekstverwerker—TED—of database. BESTEL maakt een bestellijst aan van alle artikelen die onder hun minimumvoorraad zijn gekomen en met VERKOOP geeft een overzicht van de verkoop in een bepaalde periode.

Extra programma

Voor velen zal POS alleen al uitstekend voldoen, maar wil men zelf barcodes maken is voor *f* 25,– een diskette leverbaar met programma's om op VW0030 en HP Laserjet de gemaakte barcodes op papier/etiket te zetten. Jammer genoeg ontbreken IBM en Epson. Is daar echter vraag naar, dan zal daar wel een mouw aan te passen zijn.

Conclusie

Zelf hadden wij wat problemen met het inlezen van de barcodes, of dit aan onze leespen lag of aan ons gebruik ervan, laten wij in het midden. Een goed werkende leespen verhoogt natuurlijk de inzetbaarheid van POS enorm. Maar buiten die problemen bleek POS goed te voldoen. Het was juist die simpele opzet, die ons aansprak en het doet ons er vertrouwen in hebben, dat POS, na wat gewenning, in de dagelijkse praktijk probleemloos zal werken.

Frits van der Kruk

❑

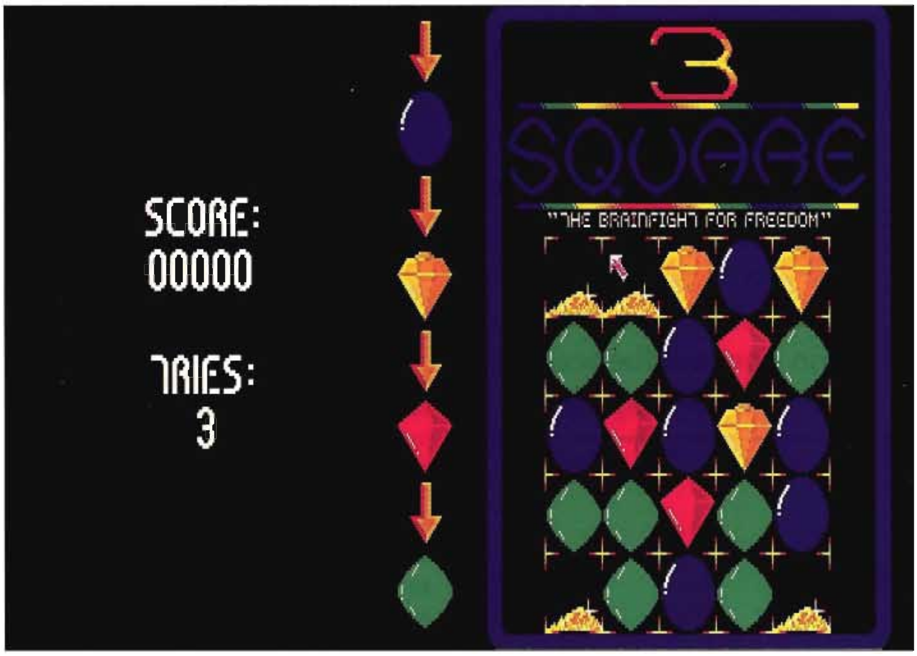
Men kan POS, inclusief de programma's EXPOS, IMPOS, BESTEL en VERKOOP bestellen door *f* 75,– over te maken op girorekening 2827142 van Jos de Boer in Warns.
Vermeld duidelijk naam, adres en POS.

De opbrengst komt ten goede van de Stichting Vrienden M.S. Research.

3 Square

Diamonds are forever

Puzzle–spelletjes blijven populair op MSX. Deze computer leent zich hier kennelijk goed voor. 3 Square is de zoveelste in een lange reeks en zal dus veel moeten bieden. Kunnen puzzle–spelletjes de MSX'er nog boeien?



Rob woont in Puttopia, een stad die is verdeeld in een rijk en een arm gedeelte. Hij woont in het armere gedeelte en voor zijn brood zoekt hij dagelijks naar edelstenen in de grotten. Op een dag ontdekt hij een bijzondere grot, begint te graven en dan vindt hij een kostbare diamant. Hij neemt hem mee naar huis, maar 's nachts wordt de steen gestolen. Nu moet jij Rob helpen de diamant weer terug te vinden.

Wanneer je begint met het spel kun je een password intikken. Je hoeft dan niet altijd helemaal opnieuw te beginnen. Het spel zelf lijkt op een kruising tussen Dizzy en Columns. Aan de rechterkant van het speelscherm staat een veld met stenen en aan de linkerkant staan een paar regels. Het scherm lijkt zo een beetje leeg, het was misschien beter geweest om het veld het hele beeld te laten vullen.

Het is de bedoeling dat je in een veld rijen van drie dezelfde stenen maakt. Door op een steen te klikken verspringt de steen zelf twee kleuren en de omliggende stenen één kleur, net zoals bij Dizzy.

Rijen van drie dezelfde stenen verdwijnen en—je raadt het al—jij moet er voor zorgen dat alle stenen verdwijnen. Wanneer je het niet goed doet, blijf je op het einde zitten met bijvoorbeeld twee stenen. En het is nu eenmaal een beetje lastig om daarmee een rij van drie dezelfde stenen te maken. Of je zit met een combinatie, die niet meer goed te krijgen valt. Het is behoorlijk frustrerend om pas op het einde te merken dat het niet lukt.

Je kunt niet doodgaan, maar je zult je poging zelf moeten afbreken wanneer je merkt dat je vast zit. Uiteraard heb je maar een beperkt aantal pogingen. In tegenstelling tot Dizzy ben je niet gebonden aan een tijdlimiet, maar het is nu ook broodnodig om elke stap goed te overdenken.

Ook heel leuk is de optie om zelf velden te maken. Mensen schijnen er altijd een satanisch genoegen uit te putten om velden te maken, die dan nèt niet op te lossen zijn en ze dan aan iemand anders voor te leggen. Ook die mensen kunnen hier dus hun lol op.

Het spel ziet er grafisch verzorgd uit en ook muzikaal zit het wel snor; 3 Square gebruikt zowel FM-PAC als MusicModule. Klein minpuntje: op de doos staat dat het programma ook werkt op 64 kB RAM, niet dus. Helaas. Let daar even op als je een MSX 2+ hebt. Al met al biedt 3 Square wel meer dan het gemiddelde puzzelspel en vooral het zelf velden maken is een optie die eigenlijk elk spel van dit type zou moeten hebben.

Falco Dam

❑

3 Square kost inclusief porto *f* 25,– en is te bestellen bij Emphasys door het bedrag over te maken op giro 3249855 tnv J.B. Driesenaar te Harderwijk. Voor meer informatie: 03418–52343 (Jan Lieuwe Koopmans)

MSX2–Base

Dé database voor MSX2?

MSX2–Base wordt op de handleiding aangekondigd als 'Dé database voor MSX2 (en hoger)'. Wanneer zo'n toezegging gedaan wordt, moet dat natuurlijk wel door het programma worden waargemaakt. Of dat hier ook het geval is, kun je hier lezen.

Tegenwoordig is het voor een programma toch wel vrij standaard dat het, na het plaatsen van de schijf, zelf opstart. Maar bij MSX2–Base is dit niet het geval. Dit komt omdat MSX2–Base onder MSX–DOS moet werken en aangezien er op DOS copyright rust, wordt dit niet meegeleverd. Een goede reden waarom DOS zich niet op de schijf bevindt, maar dit had wel in de handleiding vermeld mogen worden. Bovendien staat er ook niet in hoe je de schijf automatisch opstartend kunt maken door bijvoorbeeld zelf DOS en een AUTOEXEC.BAT er op te zetten, hetgeen zeker voor beginners niet vanzelfsprekend zal zijn. Wat de handleiding wel vermeldt, maar bij mij niet werkte, was de samenwerking met MemMan. Onder DOS1 zou MemMan er voor moeten zorgen, dat MSX2–Base ook met de memory–mapper werkt, maar of ik MemMan nu wel of niet inlaadt, de beschikbare geheugenruimte werd er geen bit groter van.

Het programma wordt bestuurd vanuit dropdown menu's, maar diverse functies kunnen ook met toetscombinaties worden geactiveerd. De muis wordt niet ondersteund. Het programma start in het kaartdefinitie–onderdeel, tenzij bij het laden de naam van een bestaand kaartenbestand wordt meegegeven, dan wordt deze automatisch meegeladen en kom je direct in het kaartinvoergedeelte terecht. Het definiëren van een kaart gaat vrij eenvoudig. Per regel heb je één veld bestaande uit een naam van 19 karakters met daarachter het veld zelf van maximaal 59 karakters. Een kaart kan zo uit maximaal 23 velden (dus 23 regels) bestaan. Dit zal voor de meeste toepassingen voldoende zijn. Een veld kan van een bepaald type worden voorzien, zodat je in een veld bijvoorbeeld alleen getallen, een postcode of hoofdletters kunt invoeren. Hierbij is het echter wel merkwaardig dat je bij datum veld de datum 39–19–'93 kunt invoeren. Beetje vreemde datum, niet? Maar goed, voor de rest werkt dit wel correct.

Na de kaartdefinitie kan het eigenlijke invoeren van de kaarten beginnen. De menuoptie 'kaartsoort' is nu vervangen door 'uitvoer' die aangeeft of de zoekfunctie uitvoer naar het scherm of naar de printer geeft. Een nieuwe kaart invoeren gaat met de toetsencombinatie CTRL–N, waarna de gegevens vanuit het toetsenbord ingevoerd kunnen worden.

Het is echter ook mogelijk om een bestaand ASCII–bestand in te laden. Dit moet dan wel in de juiste vorm staan, zodat de gegevens in de gedefinieerde velden passen. Mocht het inladen van het ASCII–bestand niet gelukt zijn, volgt er echter geen enkele foutmelding! Met de cursortoetsen wordt door de kaarten heen gewandeld en kaarten kunnen gezocht worden door een criterium per veld op te geven. Natuurlijk kan gesorteerd worden op willekeurige velden. Overigens kan dit sorteren bij grote bestanden nogal wat tijd in beslag nemen, een klein testbestandje dat ik maakte duurde al enkele seconden.

Uiteraard kunnen de kaarten uitgeprint worden; men kiest uit de vormenlijst formulier of mail merge waarbij de laatste inhoudt dat de gegevens op bepaalde plaatsen in een op te geven tekstbestand komen. Bij mij werkte het printen echter niet of nauwelijks. Bij lijstprinten kwam er slechts één van de velden op papier en bij formulierprinten helemaal niets. In de handleiding heb ik niets gevonden, dat ik fout deed, dus òf mijn printer is niet voor dit programma geschikt òf het werkt gewoon niet. Nergens in de handleiding staat overigens of alle printers te gebruiken zijn of alleen specifieke MSX–printers.

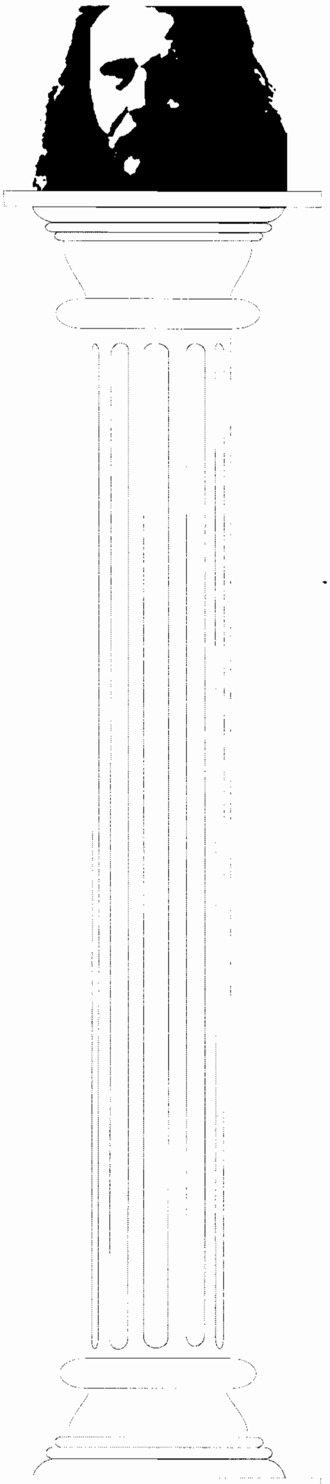
Op zich biedt deze database best aardige mogelijkheden, zoals het kunnen inladen van EASE en Microbase bestanden. Ook de in te stellen veldtypes zijn wel handig. Mij stoorde echter dat bij diverse zaken, die fout gingen, geen enkele foutmelding kwam, zodat je als gebruiker moet gissen naar wat er gebeurde. De handleiding is niet zo uitgebreid maar geeft voldoende ondersteuning om met het programma aan de slag te gaan; een overzicht van gebruikte toetsen ontbreekt echter. Voor de rest zit er alles in dat een database in zich moet hebben, maar ook niet veel meer dan dat. Dit alles in overweging nemende, is de kreet 'Dé database voor MSX2' toch wel erg hoog van de toren blazen. De prijs van *f* 75,– vind ik daarom aan de hoge kant. MSX2–Base heeft zijn goede kanten maar een vervanger van de bestaande databases is het zeker niet.

Jeroen Schmitz

❑

Inclusief porto kost MSX2–Base *f* 75,– en is te bestellen bij:
MSX Computer club Gouda
Middelblok 159
2831 BM Gouderak.
Zie de advertentie op pagina 44.

Frank



De uitgever van dit magazine wil graag een eigen kolom hebben. U ziet hem hierboven. De tekst naast deze kolom is van zijn hand en ongeredigeerd opgenomen.

Vreemd is dat. Jarenlang bekijk je elkaar met een scheef oog. Zie je elkaar als concurrenten. Zal je je uiterste best doen om vooral geen 'cruciale' informatie uit te laten lekken. Want dat andere MSX-tijdschrift is uiteindelijk toch een speler in een krimpende markt. En uiteindelijk blijk je, min of meer door de omstandigheden, toch tot elkaar veroordeeld. Want MSX Computer Magazine is domweg niet rendabel meer, er moet geld bij. Besprekingen die tot een overname hadden moeten leiden lopen schipbreuk. De volstrekt op non-profit basis draaiende gesprekspartner, ofwel MSX Club Magazine, durft het niet meer aan. Zodat geheel tegen de verwachtingen in je opeens zelf de uitgever wordt; en die hoofdredacteur van de concurrent je eigen kindje gaat bevaderen. Dan kom je uiteindelijk toch tot elkaar. Want Frank draagt MSX zeker zo'n warm hart toe als ik dat nog altijd doe. Als we geen afspraken hadden kunnen maken om samen te werken, zou dat het einde van beide MSX-tijdschriften inhouden. En daarna zou het met MSX in onze streken snel afgelopen zijn, zonder een centraal tijdschrift, om beurzen in aan te kunnen kondigen en de nieuwste programma's aan te bespreken.

In het verleden heb ik Frank wel eens van de MCM-stand gescholden - nadat Club Magazine een lullig grapje over ons had gepubliceerd. In de Maïskoek natuurlijk, tegenwoordig één van de rubrieken die ik het meest kan waarderen. Jaren geleden, maar toch.

Ten tijde van die besprekingen, die uiteindelijk tot MCCM hebben geleid, bleek diezelfde Frank echter wel degene die het echt alleen om MSX ging. Anderen binnen de Club hadden zo hun eigen verborgen agenda's en roken het grote geld. Terwijl de uiteindelijke afspraken rond die overname ook niet wat je noemt piekfijn zijn nagekomen. Aan sommige strijkstokken bleef het nodige hangen, als het ging om voorraden die rechtens aan het nieuwe blad toekwamen. Terwijl de financiële afspraken ook niet helemaal bleken te stroken met het niet-commerciële karakter van de Club.

Dat was de tijd dat ik Frank heb leren waarderen. Want ondanks het feit dat het lastige tijden voor hem waren, hij bleef loyaal aan MSX. En gezien de persoonlijke relaties die daarbij onder druk kwamen kan dat niet makkelijk voor hem zijn geweest. Er zijn momenten geweest dat ik het moede hoofd bijna in de schoot wilde leggen en dan maar accepteren dat er geen MSX-tijdschrift meer zou zijn. Frank niet - hij knokte door. Uiteindelijk heeft die episode wonden geslagen en geld gekost, geld dat MCCM uitstekend had kunnen gebruiken. Maar goed, dat alles speelt meer dan een jaar geleden. En MCCM is een waardig opvolger gebleken van beide ouders, MCM en MCM.

Sindsdien heb ik Frank vaak gezien en nog vaker gesproken. Want op de achtergrond speel ik wel degelijk nog een rol, hoewel Robbert Wethmar de meeste praktische zaken rond de produktie van MCCM afhandelt. Soms staan we als Sumo's tegenover elkaar - waarbij we absoluut geen rijst strooien. Maar altijd weten we elkaar weer te vinden ook, zoals dat hoort wanneer een hoofdredacteur en een uitgever samen een blad trekken. Want uiteindelijk hebben we één gemeenschappelijk doel: zo lang mogelijk een behoorlijk blad voor al die MSX'ers in Nederland en België te blijven maken. Daarbij heeft Frank de redactionele stoel en moet ik op de centjes letten, zodat die strijd-taferelen logisch zijn.

Al zeker een half jaar klaagt Frank nu soms over zijn gezondheid. In eerste instantie was mijn reactie er één van 'gewoon doorzetten'. Vage klachten, die me soms als smoesjes in de oren klonken als de deadline onder druk kwam te staan. Maar langzaam maar zeker werd het ook mij duidelijk dat er meer aan de hand was. Onderzoeken volgden elkaar op, al maanden terug vertelde Frank mij voor het eerst dat het wel eens Multiple Sclerose zou kunnen zijn. Zo'n kwaal die we liever niet bij de naam noemen - MS is al eng genoeg. Een slopende ziekte, waarvan het verloop niet te voorspellen is. Een ziekte bovendien, die in MSX-land door de TED-actie van Jos de Boer extra bekendheid heeft gekregen. Tot nog toe ziet het er naar uit dat bij Frank de verschijnselen mee vallen, het had veel en veel erger kunnen zijn. Ik hoop dat zulks zo blijft, en niet alleen omdat anders MCCM in de knel zou komen. In het laatste jaar hebben we elkaar leren kennen en waarderen. Ik wens Vivian en Frank alle sterkte - en hoop dat we nog jaren samen mogen werken.

Wammes Witkop

POST

Reacties op lezersvragen en opmerkingen



Beste Redactie

Inlezen .CCx en .PLx files

Geachte Hr Druijff,
Ik ben al jaren lang geabonneerd op Uw blad maar heb ingaande nummer 62 eveneens een abonnement op de diskettes genomen. Alles goed in Italie via mijn Nederlandse contact-adres aangekomen en snel de schijf met de Art-Gallery plaatjes geladen. Helaas, de screen 5 en 7 plaatjes krijg ik niet geladenmet Bload ,S. Mis ik soms iets, schiet mijn kennis te kort, feit is dat Uw disk of blad ook geen oplossing aangeeft. (waarom niet?). Misschien kunt U mij per fax enige opheldering geven, hoe ik de extensies .CC. en .PL. moet laden. Het scherm 8 plaatje was geen probleem (omgezet naar .PIC.) Voor de goede orde hieronder mijn fax.

P.C. Kniknie
Milano

P.M. Waar kan ik de 3 patch-diskettes bestellen?
P.M.(2) Uw blad is op de goede weg, maar ik mis de listings van vroeger. Lekker knoeien in de programma's in de winterperiode tot lereing en vermaak.

Beste mijnheer Kniknie,
Ik was even bang dat u nog een enkelzijdige drive zou blijken te hebben, toen ik las dat u al jarenlang ons magazine leest. Maar aangezien u wel het screen 8 plaatje kon inlezen, kon dat niet het probleem zijn. Plaatjes kunnen op twee manieren op diskette gezet worden en allebei hebben ze hun eigen voor- en nadelen. De eerste methode, die de meesten onder ons wel kennen werkt met de opdracht BSAVE. Het nadeel van deze methode is echter dat de gebruiker wel de geheugenadressen moet kennen, waar het videogeheugen zich bevindt. Uit de filegroottes op veel van de schijven, die ik binnenkrijg, blijkt dat men dat niet weet of wenst toe te passen. Vaak wordt veel meer dan noodzakelijk op disk gezet. Dat is zonde van de ruimte. Voordeel is echter dat de gebruiker, die de file wil inlezen, **geen** kennis hoeft te hebben van de adressen. Alleen simpel `BLOAD` met de filenaam en niet vergeten de `,S` en alles loopt gesmeerd. De andere methode werkt met de opdracht `COPY`. Dit commando heeft echt ook grafisch wat in zijn mars. Hierbij is het voordeel dat men een rechthoekige uitsnede van het scherm kan opslaan. Bij `BSAVE` kan u met het nodige rekenwerk nog wel alleen de boven of onderkant van het scherm opslaan en zelfs een horizontale band is mogelijk, maar nooit alleen de linker of rechterkant. Het betekent dat u in voorkomende gevallen vele loze bytes wegschrijft en erger nog, later met die bytes een andere tekening deels overschrijft. Het `COPY`-commando is veel flexibeler en u laadt zo'n met `COPY` weggeschreven plaatje dan ook eenvoudig in met `COPY "plaatje.cc5" to (0,0)`. De linkerbovenhoek van het ingeladen rechthoekje komt dan op punt (0,0). Wilt u hem ergens anders hebben past u gewoon de coördinaten aan. Nadelen zijn er ook. Niemand, ook de grootste expert niet, kan aan het bestand zien waar het schermdeel ergens moet staan of heeft gestaan. Het is vaak een kwestie van proberen. Erger is nog dat ook de kleurinformatie bij de schermen met paletten nu niet ingeladen wordt. Het palet zal in zo'n geval apart moeten worden weggeschreven en ingelezen. Daarnaast moet ook nog kenbaar worden gemaakt, dat het nu ingelezen palet gebruikt moet gaan worden. Inlezen van een palet is analoog aan het inlezen van een heel scherm dat met `BSAVE` werd opgeslagen. Dus heel gewoon `BLOAD "xxx.PL.x",S` maar daarna moet een `COLOR=RESTORE` volgen. De wegschrijfadressen voor het palet staan genoemd in de rubriek Databus op pagina 60 van MCCM 61. Hoe zo'n programma eruit ziet dat de `COPY`-schermen inleest stond in eveneens in MCCM 60 op bladzijde 30. Als er ruimte voor is zullen wij die tekst in de toekomst nog wel eens herhalen. De reden, voor ons om vaak met deze `COPY`-bestanden te werken, is echter dat één van de programma's, die wij gebruiken om de plaatjes geschikt te maken voor reproductie bij screen 5 en 7 alleen maar goed werkt met dat soort files. Ook dit conversie programma zullen wij eens gaan bespreken.

Multiple Sclerose

Onderstaande is gericht aan Frank.
Als gezonde knaap met een partner met Multiple Sclerose is het toch wel mooie leven een beetje beperkter geworden. Wetende dat het uithoudingsvermogen van je partner tot bijna 0% is gedaald, haal je je niet teveel dingen in je hoofd. Afspraken maken voor een leuk weekend is altijd onder voorbehoud,visite ontvangen is heel leuk, maar verschrikkelijk vermoeiend, ➠

Ingezonden brieven worden als het enigszins kan volledig en letterlijk overgenomen. Is een brief te lang, dan kan de brief van redactiewege ingekort worden. Dit wordt bij de brief gemeld.

vroeg op bed of 's middags moeten slapen is voor die visite niet echt leuk. Je moet echt dagen rust bijtanken. Rust zoeken? Dan ga je toch op vakantie wordt er gezegd. Vakantie houden is mooi, maar moeilijk omdat een rolstoel toch maar een beperkte bewegingsruimte geeft. Lastig in een auto, vliegtuig of boot dus. Teveel drukte is taboe, eens lekker naar de film met veel herrie of naar een popconcert, vergeet het maar. Mensen kijken vreemd op als je als rolstoel-gebruiker even uit je rolstoel opstaat om op een stoel te gaan zitten. Kleine kinderen in wandelwagentjes kijken vreemd naar de rolstoelgebruiker, dat kan toch niet zie je ze denken, een volwassen mens in een rolstoel. Wij weten nu al ruim 5 jaar hoe het is om met MS te leven.

Op een dag, eind juni, werd ik door de hoofdredacteur van dit blad gebeld, leuk dacht ik, we hadden namelijk al vaker telefonisch contact gehad vanwege onze actie. Na lekker gekeuveld te hebben over MSX en de programma's vertelde Frank mij dat er bij hem, na gezondheidsklachten, een onderzoek had plaatgevonden. Het gevoel wat ik kreeg, toen Frank mij vertelde dat OOK bij hem Multiple Sclerose is geconstateerd, laat zich niet makkelijk beschrijven. Annemieke en ik leven nu 5 jaar met deze rotkwaal en je weet natuurlijk dat je echt nog wel wat kunt doen, maar toch, het zal steeds beperkter worden!

M.S. is een slopende ziekte, die steeds verder gaat en genezing is tot op heden ONMOGELIJK. Wij hebben getracht er positief mee te leven, iets wat ons toch wel is gelukt en daardoor is het leventje bij ons toch een beetje dragelijker geworden. Ik weet dat Frank nog heel veel moed heeft om zich in te zetten voor jullie MSX blad. Maar steun zal zeker nodig zijn. Annemieke en ik willen Frank Druijff en zijn gezin veel sterkte toewensen.

Hopende dat Multiple Sclerose eindelijk eens genezen kan worden wil ik een ieder oproepen die nu nog steeds illegaal met onze MS software bezig is, hiermee te stoppen en een legale versie aan te schaffen. Uit bovenstaand verhaal blijkt toch duidelijk dat geld voor onderzoek verschrikkelijk belangrijk is. Het kan iedereen overkomen!!!!!!!!

Jos en Annemieke de Boer

Lieve Jos en Annemieke,

Ik heb na mijn melding in het vorige voorwoord vele blijken van medeleven binnengekregen. Ik wil die echter principieel niet gaan opnemen in het magazine, al dank ik allen die mij en mijn gezin op enigerlei wijze steun boden daar hartelijk voor. Ik maak echter een uitzondering voor jullie twee. Jullie hebben ook al jarenlang te maken met MS en bent niet bij de pakken neer gaan zitten. Nog afgezien van de actie van Jos is het juist die houding, die mij sterkt. Ik schreef al, dat, gelukkig voor mij, de ziekte nog niet zo ernstig is op dit moment. Ik weet intussen wel wat mij mogelijkerwijs in de loop van de tijd te wachten kan staan. MS is echter zo'n onvoorspelbare ziekte, dat we beter maar doen wat er nu gedaan kan worden en rustig afwachten wat de toekomst brengt. Ik verwacht echter niet veel voor mij van een mogelijke kuur. Als ik zie wat de ziekte in je lijf sloopt, en gesloopt heeft, mag je hooguit hopen dat er op korte termijn een middel op de markt komt waarmee het proces tot stilstand komt. En, voor de toekomst, een injectie in je jeugd, waardoor je het simpelweg niet meer krijgt. Net zoals met mazelen, een ziekte, die vroeger iedereen kreeg—ik zelfs drie maal—en nu niemand meer.

Ik blijf doorwerken aan het magazine, maar komt dat eens wat later uit dan verwacht, kan dat samenhangen met mijn gezondheid. Tot nog toe zijn echter alle bladen keurig met intervallen van zes weken (acht in zomerperiode) verschenen en ik wil deze opmerking liefst blijven maken. Ik gebruik mijn ziekte zeker niet bij voorbaat als excuus om het eens wat rustiger aan te kunnen doen. Ik vraag alleen begrip voor een mogelijk iets te laat verschijnen in de toekomst. Hiermee hoop ik te voorkomen dat er dan vele telefoontjes komen om te informeren waar het magazine blijft. Het zal juist door die telefoontjes nog langer op zich laten wachten, terwijl u er verzekerd van kan zijn dat ik altijd zal proberen de geplande datum te halen of als de omstandigheden daartoe dwingen toch zo min mogelijk te overschrijden.

Adres

Geachte mevrouw/heer,

In een MSX-blad las ik dat de MSX-club Gouda een Sony RS-232 interface verkoopt. Er stond echter niet bij hoe we in contact kunnen komen met deze MSX-club. Het enige fax- of telefoonnummer dat ik kon vinden was dat van u. Kunt u mij het adres geven van MSX-club Gouda?

Bij voorbaat hartelijk dank,

Edwin Koopmans
Leeuwarden

Beste Edwin,

ik ben echt niet te beroerd om iemand eens een telefoonnummer door te geven, maar ben aan de andere kant ook geen 06-8008 (v/h 008) dependance. Trouwens, hoeveel moeite is er eigenlijk gedaan om aan dit nummer te komen? Van de laatste tien nummers, die onder mijn supervisie op de markt kwamen stond er **acht maal** een paginagrote advertentie van bedoelde club in. Met daarin natuurlijk de gezochte informatie. Heb je wel een abonnement of leen je zolang het nog duurt maar tijdelijk een blad? Daarnaast hebben beide ouderbladen al eerder adres– en telefoonlijsten gepubliceerd en het introductieboekje, dat de kapitale som van één gulden kost, is nog steeds voorradig. Dit boekje wordt trouwens sinds enige tijd aan alle bestellers zolang de voorraad nog strekt automatisch meegezonden. Los bestellen is voor een enkel exemplaar door de verzendkosten vrij prijzig, maar clubs kunnen voordelig een stapel toegezonden krijgen ter verdeling/verkoop onder de leden. Maar goed, nu genoeg gemopperd; ik zie de jongens van club Gouda regelmatig en zal ze de fax dan doorspelen en hoop voor je dat ze dan contact opnemen.

Werking Paint IV

Geachte Frank H. Druijff

Ik heb een vraag over MSX PAINT IV want ik ben tijden bezig geweest met SLIDESHOW maar er komt nooit iets op het scherm. Kunt u of iemand anders mij uitleggen hoe dit werkt en dit in jullie blad schrijven? (of mij trerugbellen of schrijven) Alvast bedankt!
(Ik heb een NMS-8250 met een muis)

Arjen Haisma
Opeinde

P.S. Ga zo door met jullie blad !

Beste Arjen,

Wij krijgen vrij veel vragen binnen over MSX Paint IV en ik heb daarom een van de redacteuren al weer enige tijd geleden gevraagd een artikel te schrijven om het gebruik van Paint IV wat meer te verduidelijken. Dit artikel zal naar ik vermoed nog niet in het volgende, maar pas in het daaropvolgende magazine worden opgenomen. Ik wil een ieder die vragen over Paint IV heeft verzoeken die vragen even op te sturen, dan kunnen de antwoorden in dat artikel verwerkt worden. Doe het echter wel snel omdat uw vraag anders misschien net uit de boot valt.

❑

BASIC technieken

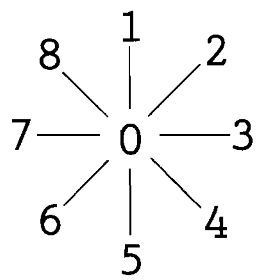
deel 2

Gestructureerd programmeren in BASIC is net zoiets als de Elfstedentocht rijden op Friese doorlopers. Het gaat in deze serie dan ook niet over gestructureerd programmeren, maar over het onderste uit de kan halen, zonder daarbij de netheid van het programma uit het oog te verliezen.

Zoals beloofd ga ik deze keer bespreken hoe u het beste de besturing van een sprite met cursortoetsen, muis of joystick programmeert. Ik doe dat aan de hand van een mini-tekenprogramma, waarvan we een cursor- en een muisversie maken. Van deze twee is de cursorversie het eenvoudigst en dus beginnen we daarmee. Ik zal eerst uitleggen hoe de cursortoetsen of joystick worden uitgelezen.

STICK

Voor het uitlezen van cursortoetsen of joystick beschikt MSX-BASIC over het commando `STICK(n)`, waarbij voor n de waarde 0 (cursortoetsen), 1 (joystick in poort 1) of 2 (idem in poort 2) wordt ingevuld. `STICK` geeft de richting terug in de vorm van een getal tussen 0 en 8, zie figuur 1 hieronder.



figuur 1

Om de sprite in de gewenste richting te verplaatsen moeten de x- en de y-coördinaat correct worden gewijzigd. Vaak wordt dit als volgt geprogrammeerd:

```
S=STICK(0)
IF S=1 THEN Y=Y-1
IF S=3 THEN X=X+1
IF S=5 THEN Y=Y+1
IF S=7 THEN X=X-1
```

Het kan echter veel sneller door gebruik te maken van het ON ... GOTO commando van MSX BASIC. Met dit commando kan afhankelijk van de waarde van een bepaalde variabele naar een bepaalde regel worden gesprongen. Voorbeeld:

```
ON A GOTO 100,200,300,400,500
```

is hetzelfde als

```
IF A=1 THEN 100
IF A=2 THEN 200
IF A=3 THEN 300
IF A=4 THEN 400
IF A=5 THEN 500
```

De eerste manier is niet alleen korter maar ook veel sneller dan de tweede manier, vooral als het aantal keuzes toeneemt. We zullen deze techniek dan ook regelmatig gebruiken in deze serie. We gebruiken deze keer het commando `ON ... GOSUB`, dat identiek werkt.

Mini-tekenprogramma

We beginnen nu met het mini-tekenprogramma (Listing 1). Ik heb gekozen voor `SCREEN 5`, maar de MSX1 gebruikers kunnen dit natuurlijk veranderen in `SCREEN 2`. We hebben eerst een sprite nodig, deze wordt in regel 150 t/m 170 gedefinieerd. De getallen in regel 160 bepalen de vorm van de sprite, in dit geval een pijl. Ik heb de sprite 'ontworpen' met een klein BASIC-programma (Listing 2). Als u meer sprites wilt gebruiken in een programma is het handiger om een sprite editor te gebruiken, maar voor één sprite is dit net zo gemakkelijk. De startwaarden voor de x- en y-coördinaten zijn respectievelijk 128 en 106, in het 'midden' van het scherm.

De hoofdlus van ons tekenprogramma bestaat uit de regels 180 t/m 210. In regel 180 wordt de sprite op de huidige positie geplaatst in kleur 7 (cyaan). In regel 190 wordt er een punt gezet op de huidige positie van de pijl als er op de spatiebalk wordt gedrukt. In regel 200 wordt er aan de hand van de waarde van `STICK(0)` naar een subroutine gesprongen, die de waarden van de x- en y-coördinaten op de juiste manier verandert.

Laten we als voorbeeld de subroutine bekijken die op regel 220 begint. Hij wordt aangeroepen als `STICK(0)` gelijk is aan 1. We zien in de 'roos' dat er dan naar boven is gestuurd. De y-coördinaat dient dan met 1 te worden verminderd. Er wordt eerst nog wel gecontroleerd of Y niet gelijk is aan 0, want dan bevindt de pijl zich al helemaal bovenaan en kan hij niet nog verder naar boven. De richtingen 3, 5 en 7 gaan analoog. Bij de even richtingen moeten echter beide coördinaten veranderderen. We maken daarbij slim gebruik van de routines voor de oneven richtingen, we roepen namelijk telkens twee routines aan. Zo worden voor richting 6 (regel 320) de subroutines voor richting 5 en 7 aangeroepen.

Het tekenen met dit 'tekenprogramma' gaat erg moeizaam, ronde vormen zijn er al helemaal niet mee te teke-

LISTING 2

```
1ØØ ' BASIC technieken (2)    Ø
11Ø ' Listing 2               Ø
12Ø ' Bereken DATA's voor     Ø
13Ø ' pijlsprite              Ø
14Ø '                         Ø
15Ø FOR I=Ø TO 7:READ A     134
16Ø PRINT A:NEXT            115
17Ø '                         Ø
18Ø DATA &B1111ØØØØ         199
19Ø DATA &B11ØØØØØØ         172
2ØØ DATA &B1Ø1ØØØØØ         156
21Ø DATA &B1ØØ1ØØØØ         159
22Ø DATA &BØØØØ1ØØØ         15Ø
23Ø DATA &BØØØØØ1ØØ         153
24Ø DATA &BØØØØØØ1Ø         156
25Ø DATA &BØØØØØØØØ         14Ø
```

SPRITE.BAS

nen. Met een muis zou dat een stuk makkelijker gaan! We gaan ons tekenprogramma daarom zo ombouwen, dat het met de muis werkt. Ik zal eerst uitleggen hoe de muis wordt uitgelezen.

Uitlezen van de muis

Voor het uitlezen van de muis heeft MSX BASIC (vanaf MSX2) het commando PAD(n). Voor n gebruiken we de waarden 12, 13 en 14 voor een muis in poort 1 en de waarden 16, 17 en 18 voor een muis in poort 2. Ik zal hier de waarden voor poort 1 gebruiken, voor poort 2 moet er steeds 4 bij worden opgeteld. De gegevens die door de trouwe bureauknager worden geleverd zijn geen absolute coördinaten maar relatieve verplaatsingen, die ook wel offsets worden genoemd. De x-offset en de y-offset moeten precies tegelijk worden uitgelezen, omdat er anders onnauwkeurigheden kunnen optreden.

Bij BASIC is dat opgelost doordat je eerst een 'verzoek om invoer' moet geven, door het uitlezen van PAD(12). Op dat moment leest de computer de x- en y-offset van de muis en bewaart die; ze zijn dan met PAD(13) respectievelijk PAD(14) op te vragen. Door deze waarden bij de huidige x- en y-coördinaten op te tellen wordt de nieuwe positie van de pijl berekend. In de muisversie van ons programma (Listing 3) ziet u dit staan in regel 290. In regel 300 en 310 wordt er gezorgd dat het pijltje binnen de grenzen van het scherm blijft.

Muischeck

Het programma zoekt automatisch uit of er een muis aanwezig is en in welke poort. Er is geen 'normale' manier om te kijken of er een muis aanwezig is in één van de poorten. Je zou bijvoorbeeld kunnen denken aan het uitlezen van PAD(12), maar dat levert altijd de waarde -1 op. Het is u misschien wel eens opgevallen dat een pijl die door de muis werd bestuurd razendsnel naar de rechter onderhoek beweegt als u de muis eruit trekt. Dit komt doordat x- en y-offset beide gelijk zijn aan +1 als er geen muis aanwezig is.
We gebruiken dit om de aanwezigheid van een muis te controleren, er is een muis aanwezig als één van beiden ongelijk is aan 1. In Listing 3 gebeurt dit in regel 150 t/m 200. In de variabele S komt het nummer van de poort waarin de muis zit (dat hebben we straks nodig voor het uitlezen van de muisknop) en in de variabele M komt de waarde 12 voor poort 1 of de waarde 16 voor poort 2. Als er geen muis aanwezig is wordt dat gemeld en wordt het programma afgebroken.

LISTING 1

```
100 ' BASIC technieken (2)                                  Ø
11Ø ' Listing 1                                             Ø
12Ø ' Mini-tekenprogramma, cursorversie                     Ø
13Ø '                                                       Ø
14Ø COLOR 15,Ø,Ø:SCREEN 5,Ø:DEFINT A-Z                     57
15Ø FOR I=Ø TO 7:READ A:S$=S$+CHR$(A):NEXT                128
16Ø DATA 24Ø,192,16Ø,144,8,4,2,Ø                          198
17Ø SPRITE$(Ø)=S$:X=128:Y=1Ø6                              48
18Ø PUT SPRITE Ø,(X,Y),7                                   21
19Ø IF STRIG(Ø) THEN PSET (X,Y)                           223
2ØØ ON STICK(Ø) GOSUB 22Ø,3ØØ,24Ø,31Ø,26Ø,32Ø,28Ø,33Ø     211
21Ø GOTO 18Ø                                               87
22Ø IF Y>Ø THEN Y=Y-1                                      2Ø
23Ø RETURN                                                194
24Ø IF X<255 THEN X=X+1                                   249
25Ø RETURN                                                198
26Ø IF Y<211 THEN Y=Y+1                                   2Ø9
27Ø RETURN                                                2Ø2
28Ø IF X>Ø THEN X=X-1                                     244
29Ø RETURN                                                2Ø6
3ØØ GOSUB 22Ø:GOSUB 24Ø:RETURN                             97
31Ø GOSUB 24Ø:GOSUB 26Ø:RETURN                            167
32Ø GOSUB 26Ø:GOSUB 28Ø:RETURN                            237
33Ø GOSUB 28Ø:GOSUB 22Ø:RETURN                            131
```

CURSOR.BAS

Vloeiend tekenen

Als we net als bij listing 1 een punt zouden zetten op de huidige positie als er op de muisknop wordt gedrukt, komt er een serie punten en geen doorlopende lijn. Om toch doorlopend te kunnen tekenen voeren we de variabele L in. Deze is -1 (waar) als er een lijn wordt getrokken, en 0 (niet waar) als er geen lijn wordt getrokken. Zolang de muisknop niet is ingedrukt wordt er geen lijn getekend en staat L dus op 0 (regel 260). Als de muisknop wordt ingedrukt, dan wordt in regel 270 gekeken of het het beginpunt is van een nieuwe lijn (L was dan 0). Zo ja, dan wordt L gelijk gemaakt aan -1 en worden de huidige coördinaten in XX en YY gezet. In regel 280 worden het vorige punt (XX,YY) en het huidige punt (X,Y) met elkaar verbonden en wordt van het huidige punt het vorige punt gemaakt. Zolang de muisknop ingedrukt blijft kan er zo een vloeiende lijn worden getekend.

Uitbreidingen

Het is heel makkelijk om dit tekenprogramma verder uit te breiden met andere opties. Bijvoorbeeld een andere kleur kiezen met de rechter muisknop, die wordt uitgelezen met STRIG(S+2). Of een mogelijkheid om het scherm te wissen. Maar dat laat ik aan uw eigen creativiteit over, het is niet de bedoeling van deze rubriek om complete programma's met u te gaan schrijven, ik probeer u slechts een aantal belangrijke basistechnieken bij te brengen.

Keuzes met toetsen

Vaak wil je programmeren dat er keuzes gemaakt worden door het indrukken van bepaalde toetsen. Dit wordt vaak door constructies met IF ... THEN gedaan:

```
60 I$=INKEY$
70 IF I$="A" OR I$="a" THEN 10
80 IF I$="L" OR I$="l" THEN 20
90 IF I$="S" OR I$="s" THEN 30
```

etc.

Ook hier kunnen we ON ... GOTO gebruiken! Bovenstaand stukje programma wordt dan:

```
60 ON INSTR("
AaLlSs" ,INKEY$
)+1 GOTO 60,60,10,10,20,20,
30,30
```

Dit is niet alleen korter maar ook nog eens veel sneller, zeker als er veel verschillende keuzes zijn! Het commando INSTR(X$,Y$,Z) geeft aan op welke positie de string Y$ zich bevindt in X$, eventueel vanaf positie Z (weglaten betekent vanaf het begin zoeken). 0 betekent dat Y$ niet werd gevonden in X$. De spatie aan het begin van de string met mogelijke toetsen is nodig omdat INSTR de waarde 1 oplevert bij het zoeken naar een lege string. Er wordt dan naar het begin van regel 100 gesprongen, zodat de regel net zolang wordt doorlopen totdat er een goede toets wordt ingedrukt. De +1 achter

het commando INSTR zorgt ervoor dat er ook bij 'niet gevonden' naar het begin van de regel wordt gesprongen. Het enige nadeel van deze methode is dat de spatiebalk nu niet kan worden gebruikt om een keuze te maken. Wil je toch de spatiebalk gebruiken, verander het dan in:

```
60 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 60
70 ON INSTR(" AaL1Ss " ,I$)+1
GOTO 70,10,10,20,20,30,30,40
```

Bij het indrukken van de spatie wordt er hier naar regel 40 gesprongen. Voor de duidelijkheid heb ik de spatie nu achteraan gezet, dat hoeft natuurlijk niet. Behalve het uitlezen van cursortoetsen en muis heb ik ook uitgelegd hoe u lange en trage constructies met IF/THEN kunt vermijden. Ik weet nog niet waar ik het de volgende keer over ga hebben, dus suggesties zijn van harte welkom. Tot dan!

Stefan Boer

❑

LISTING 3

```
1ØØ ' BASIC technieken (2)                                          Ø
11Ø ' Listing 3                                                     Ø
12Ø ' Mini-tekenprogramma, muisversie                               Ø
13Ø '                                                               Ø
14Ø COLOR 15,Ø,Ø:DEFINT A-Z                                       1Ø2
15Ø FOR I=1 TO 2                                                   69
16Ø D=PAD(8+4*I)                                                  2Ø6
17Ø IF PAD(9+4*I)<>1 OR PAD(1Ø+4*I)<>1 THEN S=I                    76
18Ø NEXT                                                          221
19Ø IF S=Ø THEN PRINT " Geen muis gevonden!" :END                 2Ø8
2ØØ M=8+4*S                                                       122
21Ø SCREEN 5,Ø:X=128:Y=1Ø6                                        142
22Ø FOR I=Ø TO 7:READ A:S$=S$+CHR$(A):NEXT                        123
23Ø DATA 24Ø,192,16Ø,144,8,4,2,Ø                                  193
24Ø SPRITE$(Ø)=S$                                                 15Ø
25Ø PUT SPRITE Ø,(X,Y),7                                           16
26Ø IF STRIG(S)=Ø THEN L=Ø:GOTO 29Ø                               239
27Ø IF L=Ø THEN L=-1:XX=X:YY=Y                                    187
28Ø LINE (XX,YY)-(X,Y):XX=X:YY=Y                                   37
29Ø D=PAD(M):X=X+PAD(M+1):Y=Y+PAD(M+2)                            133
3ØØ IF X<Ø THEN X=Ø ELSE IF X>255 THEN X=255                       32
31Ø IF Y<Ø THEN Y=Ø ELSE IF Y>211 THEN Y=211                       32
32Ø GOTO25Ø                                                       14Ø
```

MUIS.BAS

Utility Disk

Met de regelmaat van een slechte zomer worden er diskettes met utilities op de markt gebracht. Er zijn vele mogelijkheden om je produkt dan op te laten vallen. David Boelee koos de sympathieke weg van de lage prijs.

Zijn—overigens enkelzijdige—diskette bevat naast twee batchfiles een drietal programmaatjes: een printerdriver en twee harddisk–utilities. Dit maakt de utility–disk uiteraard minder aantrekkelijk voor mensen, die niet in het bezit zijn van zo'n schijf.

De batchfiles

Deze werken alleen als MSX-DOS 2.3 actief is. Deze versie is vrij zeldzaam, maar de batchfiles demonstreren een extra mogelijkheid in de nieuwste DOS. Velen werken met versie 2.20 en daarmee werkt het niet. Het niet kunnen gebruiken van deze batchfiles is echter geen groot gemis. Ze geven een aanzet hoe met behulp van *environment items* bepaald kan worden of bijvoorbeeld MemMan of jANSI nog ingelezen moet worden of al aanwezig is. Conclusie: u mist er niet veel aan.

Diskchecker

Voor niet–harddiskbezitters wordt de pijn al onmiddellijk verzacht: het diskchecker–programma blijkt ook zonder harddisk te werken. De naam HD-CHECK doet anders vermoeden, maar met de utility zijn alle soorten schijven op hun leesbaarheid te controleren; wel is MSX-DOS 2 noodzakelijk en dat wordt nu juist niet duidelijk vermeld.

De informatie op een disk, of dit nu een floppy of een harde schijf is, wordt opgeslagen in sectoren. Dit zijn normaal blokken met elk een halve kilobyte gegevens. Wanneer nu één of meer van dergelijke blokken beschadigd raken, door welke oorzaak dan ook, is het niet meer mogelijk het bestand te lezen. Normaal gesproken gaat hierdoor het hele bestand verloren. Bovendien blijft de kapotte sector op de schijf aanwezig, waardoor het probleem zich kan herhalen. Op een diskette is dit laatste niet zo erg; die kan immers eenvoudig —lees: goedkoop—vervangen worden, maar met een harddisk behoort dit voor de meesten onder ons niet tot de mogelijkheden.

Deze utility leest alle sectoren van een schijf één voor één en achterhaalt zo eventuele defecten. Vervolgens worden de beschadigde sectoren zodanig gemarkeerd, dat het systeem weet dat ze niet meer gebruikt mogen worden. Herhaling van het probleem is dan uitgesloten. Tot slot kunnen met het externe DOS 2–commando checkdisk de bestanden waarin de defecte sectoren zich bevinden gered worden. Alleen de informatie in de verloren sectoren zelf zal verdwenen zijn. Voor programma's betekent dit dat ze waardeloos zijn ➠

Bestelinformatie:
Maak *f* 8,50 over op postgiro 6300798 t.n.v. D. Boelee, Rotterdam onder vermelding van Utility–disk.

geworden, maar tekstbestanden waar slechts een hap uit is, kunnen weer gebruikt worden waarbij dan ongeveer een half scherm tekst zal ontbreken. Nadelig aan de diskchecker is zijn traagheid. Alle sectoren stuk voor stuk inlezen vergt een aanzienlijke hoeveelheid tijd. Het ware beter alleen de sectoren te controleren van een bestand, waarvan gebleken is, dat het niet meer intact is.

Backupprogramma

Ook de utility voor back-up heeft geen waarde voor gebruikers zonder DOS 2. Hij kopieert alle bestanden van harde schijf naar diskette of terug. De nieuwe DOS is hiervoor niet noodzakelijk, het voordeel van dit programma ten opzichte van de 'gewone' backupper, die bij de harddisk hoort, ligt in de mogelijkheid te laten kijken naar het *archive-bit*. Dit is een aanduiding bij elk bestand op een DOS 2-schijf, die aangeeft of de file is gewijzigd sinds deze voor het laatst is gekopieerd. Zo hoeft niet de hele schijf gekopieerd te worden, maar alleen de bestanden waarvoor dit noodzakelijk is.

Printerdriver

Deze MemMan-TSR—waarom zien we die toch zo weinig—maakt het mogelijk een willekeurig teken, vóór het de printer bereikt, te laten vervangen door een reeks van andere tekens. Zo kunnen bijvoorbeeld accolades openen en sluiten gebruikt worden voor de codes voor respectievelijk in- en uitschakelen van vet afdrukken. Een regel als 'dit is {vet}' doet dan inderdaad wat het belooft.

Een soortgelijke driver is ingebouwd in TED. Iedereen, die met deze tekstverwerker gemaakte bestanden ook wel eens direct wil uitprinten—door ze eenvoudig van diskette naar printer te kopiëren—zal deze utility op zijn waarde weten te schatten.

Een speciaal programma, CNFGDRV, laat toe alle gewenste vervangingen in te voeren en op te slaan in de TSR. Het een en ander werkt met de printerbuffer van Ries Vriend, MemMan-TSR PB, uitstekend samen. Zorg er voor dat de buffer vóór de driver wordt geladen.Jammer is dat alleen losse tekens te vervangen zijn. Als ook complete reeksen in een andere gedaante naar de printer kunnen, zouden codes voor een MSX-printer te vervangen zijn door die voor bijvoorbeeld een Epson. Zo is een niet ondersteunde printer toch optimaal te benutten.

Conclusie

Op wat schoonheidsfoutjes na, heb ik de utilities niet in de val kunnen lokken. Met schoonheidsfoutjes doel ik op de soms verstoorde schermopbouw wanneer er van buitenaf een fout optreedt doordat er bijvoorbeeld met een diskette iets mis gaat. Grote fouten lijken mij echter niet te verwachten.

Bij ieder onderdeel van de utility-disk hoort een tekstbestandje dat duidelijke uitleg geeft. Op deze manier is in voldoende documentatie voorzien. Een gedrukte versie is voor de prijs van deze diskette niet te verwachten en zou ook onhandig dun worden.

En daarmee zijn we bij de prijs aangeland. Alles is net iets te eenvoudig uitgevoerd om een prijs te rechtvaardigen die ligt rond die van de meeste andere utility-verzamelingen. Maar daar is de prijs van dit produkt ook niet te vinden: voor achtenhalve gulden krijgt u de diskette zelfs opgestuurd. Voor iedereen die de printerdriver van TED gebruikt of een harddisk bezit een aanrader.

Marco Soijer

❑

Databus

mededelingen en herstellen van fouten

In deze rubriek worden mededelingen gedaan, die voor lezers en abonnees van belang kunnen zijn. Is ergens een fout(je) gemaakt, dan wordt die of in de betrokken rubriek of hier gemeld en, indien mogelijk, hersteld.

Problemen met TED-demo

Bij het diskabonnement van nummer 62 werd ook de TED-demo verspreid. In de demo wordt verwezen naar het bestand TED26.DOC dat tegenwoordig niet meer wordt meegeleverd daar de handleiding nu alleen nog maar—á raison van *f* 25,- dat wel—op papier wordt geleverd. Onze excuses voor mogelijke problemen, die daardoor ontstonden.

jANSI in de bocht

Op het laatste moment ontdekten wij dat er iets mis was met JADEMO.BAS en konden dat op het laatste rechtzetten. Niet dat dat veel hielp voor de nieuwe gebruiker want de JANSI.TSR waar alles om draaide kwam verminkt op schijf. Heeft u een file die precies 4096 bytes groot is heeft u een te korte file. De file staat opnieuw op de disk voor lezers, die niet aan het downloaden sloegen.

MCCM uit de winkel!

Losse nummer kopers: opgelet! MSX Computer & Club Magazine gaat de komende maanden uit de winkels verdwijnen. Dus als u MCCM niet opeens wil missen moet u een abonnement nemen. Dan bent u er van verzekerd dat u het enige professionele MSX-tijdschrift thuis ontvangen zal; en het is nog goedkoper ook. Wacht niet te lang, want het volgende nummer zal al in kleinere aantallen verspreid worden, zodat de kans op 'uitverkocht' groot wordt.

Dit alles betekent natuurlijk niet dat MSX Computer & Club Magazine wordt opgedoekt! Integendeel, we hebben genoeg abonnees om nog tijden door te gaan. Maar om al die duizenden verkooppunten van bladen te voorzien wordt wel wat duur. Juist doordat zovelen zich abonneerden lopen de losse verkopen terug. Een fijne ontwikkeling waaruit het vertrouwen in ons magazine blijkt. MCCM zal een langer leven beschoren zal zijn, tenminste als wij niet al die onverkochte exemplaren blijven produceren.

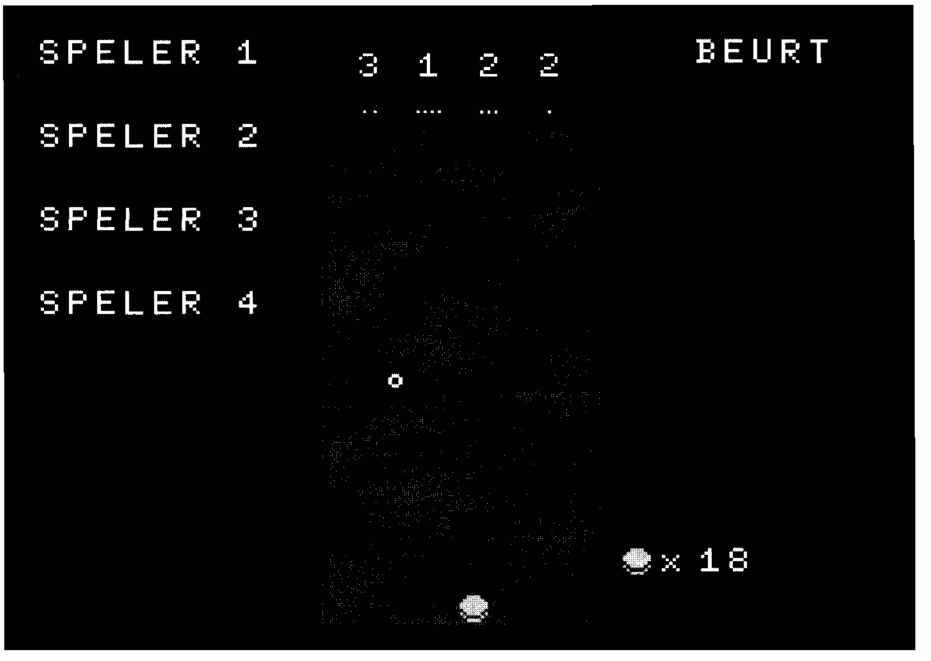
❑

SJOOL

Hollandsche gezelligheid achter de MSX

Zij hebben er lang op moeten wachten, maar nu hebben wij weer eens een leuke listing voor onze intikkers. Sjool is een spel voor één tot zeven personen en is gebaseerd op het bekende sjoelen.

Een verschil met gewoon sjoelen is dat de schijven niet blijven liggen. De beginpositie van de schijf wordt door de computer gekozen en door middel van een mikpunt kan er op één van de vier poortjes gemikt worden. Als zich in elk van de poortjes een schijf bevindt dan krijg je twintig punten. Er moet geprobeerd worden om in elk poortje een gelijk aantal schijven te krijgen, want dit levert de meeste punten op. Er wordt met 32 schijven per persoon gespeeld en om de vier schijven is de volgende speler aan de beurt. Dit wordt door middel van een geluid, dat per persoon anders is, duidelijk gemaakt. Er zijn zes verschillende niveau's, per niveau verschuift het mikpunt naar beneden en worden de poortjes smaller (niet zichtbaar). Er kan gespeeld worden met cursors of met de joystick in poort 1.



Veel speelplezier.

Dennis Bolk

LISTING

```
1ØØ ' SJOOL.BAS                                                              Ø
11Ø ' Gebaseerd op het sjoelen voor MSX1 en MSX2                             Ø
12Ø ' Door Dennis Bolk voor MCCM.                                            Ø
13Ø '                                                                        Ø
14Ø DIM S$(1Ø),S(1Ø),N$(1Ø),V(3Ø),Q(1Ø),W(1Ø),P$(8)                        154
15Ø COLOR 15,12,1:SCREEN 1:WIDTH 31:CLS:KEY OFF:RESTORE                     96
16Ø FOR T=1 TO 8:READ P$(T):NEXT T                                          54
17Ø '                                                                        Ø
18Ø '- - - INTRO SCHERM                                                      Ø
19Ø PRINT:PRINT STRING$(3Ø,195):PRINT STRING$(3Ø,223):PRINT STRING$(3Ø,197) 1Ø6
2ØØ PRINT" OOO     O   OOO   OOO  O                                         84
21Ø PRINT"O   O    O  O   O O   O O                                         3Ø
22Ø PRINT"O        O  O   O O   O O                                         48
23Ø PRINT" OOO     O  O   O O   O O                                        18Ø
24Ø PRINT"    O    O  O   O O   O O                                        24Ø
25Ø PRINT"O   O O  O  O   O O   O O                                        116
26Ø PRINT" OOO   OO    OOO   OOO  OOOO                                     22Ø
27Ø PRINT STRING$(3Ø,194):PRINT STRING$(3Ø,22Ø):PRINT STRING$(3Ø,192)      252
```

SJOOL.BAS →

```
280 LOCATE 0,20:PRINT STRING$(30,223)                                               189
290 PRINT "  A MSX1 GAME BY DENNIS BOLK" :PRINT STRING$(30,220)                      71
300 LOCATE 0,16:PRINT "    HOEVEEL SPELERS (MAX. 7)"                                 75
310 I$=INKEY$:IF I$="" GOTO 310 ELSE I=VAL(I$):IF I<1 OR I>7 GOTO 310               250
320 DEFUSR=&H156:A=USR(0):FOR T=1 TO I:PLAY P$(T):Q(T)=32                           138
330 LOCATE 0,16:PRINT " NAAM SPELER" ;T;" (MAX. 8 TEKENS)"                           15
340 LOCATE 0,18:PRINT "          " ;:INPUT N$(T):LOCATE 0,18:PRINT STRING$(30,32)    48
350 IF LEN(N$(T))>8 THEN BEEP:BEEP:LOCATE 0,18:PRINT STRING$(30,32):GOTO 330         245
360 NEXT T:FOR L=0 TO 45:PRINT:NEXT L                                               209
370 LOCATE 7,15:PRINT " NIVEAU (1-6)" ;:INPUT H$                                    161
380 H=VAL(H$):IF H<1 OR H>6 THEN CLS:GOTO 370                                        51
390 FOR L=0 TO 45:PRINT:NEXT L                                                      189
400 '                                                                                 0
410 '- - - SCHERMOPBOUW                                                               0
420 COLOR 15,1,1:SCREEN 2,0,0:DEFUSR=&H41:A=USR(0)                                  189
430 COLOR 15,12,1:CLS:OPEN " GRP:" AS #1                                             36
440 FOR T=1 TO I:LINE (6,T*25-19)-(74,T*25-5),1,B                                    43
450 PSET (10,T*25-15),12:PRINT #1,N$(T):NEXT T                                      102
460 LINE (178,6)-(246,20),1,B:LINE (178,31)-(246,45),1,B                            138
470 PSET (195,10),12:PRINT#1,"BEURT":LINE (88,5)-(168,185),9,BF                      33
480 DRAW " C1BM88,185U180R80D180L2U6R2L2U172L76D172L2R2D6R78L80"                     41
490 DRAW " C1BM91,30R74D6L7U3L9D3L8U3L9D3L8U3L9D3L8U3L9D3L7U6"                        3
500 LINE (91,8)-(165,28),1,BF:PAINT (92,35),1,1                                      24
510 '                                                                                 0
520 '- - - SPRITES                                                                    0
530 FOR T=1 TO 6:S$(T)=""                                                           203
540 FOR L=1 TO 8:READ A$:A=VAL(" &H" +A$):S$(T)=S$(T)+CHR$(A):NEXT L,T              254
550 FOR T=1 TO 6:SPRITE$(T)=S$(T):NEXT T:SPRITE$(7)=S$(5)                           130
560 PUT SPRITE 1,(99,25),15,1:PUT SPRITE 2,(116,25),15,2                            162
570 PUT SPRITE 3,(133,25),15,3:PUT SPRITE 4,(150,25),15,4                            66
580 PUT SPRITE 7,(175,160),11,7:DRAW " C15BM187,163F4H2G2E4":DEFUSR=&H44:A=USR(0)   215
590 '                                                                                 0
600 '- - - INITIALISATIE                                                              0
610 FOR Z=1 TO I:V=Z*4:S(1)=V(V-3):S(2)=V(V-2):S(3)=V(V-1):S(4)=V(V)                 66
620 PSET (188,162),12:PRINT #1,Q(Z):FOR T=103 TO 154 STEP 17                        220
630 IF S((T-86)/17)>9 THEN P=15 ELSE P=11                                           244
640 PSET (T-P,14),1:PRINT #1,S((T-86)/17):NEXT T                                    119
650 LINE (182,35)-(242,43),12,BF:PLAY P$(Z)                                         208
660 PSET (182,35),12:COLOR 1:PRINT #1,N$(Z):COLOR 15                                 31
670 FOR W=1 TO 4:X=INT(RND(-TIME)*74)+91:M=INT(RND(-TIME)*67)+95                    139
680 PUT SPRITE 5,(M-4,175),11,5:DEFUSR=&H156:A=USR(0)                               202
690 '                                                                                 0
700 '- - - BESTURING                                                                  0
710 D=STICK(0) OR STICK(1) OR STICK(2):IF D=3 THEN X=X+1 ELSE IF D=7 THEN X=X-1      37
720 IF X<95 THEN X=95 ELSE IF X>162 THEN X=162                                      237
730 PUT SPRITE 6,(X-2,103+H*5),15,6:IF STRIG(0)+STRIG(1)<0 THEN 760 ELSE 710        158
740 '                                                                                 0
750 '- - - BAAN VAN SCHIJF                                                            0
760 N=178:A=(M-X)/(H*5-72)                                                          216
770 M=M+3*A:N=N-3:IF M<95 THEN M=95:A=-A:PLAY P$(8)                                 231
780 IF M>162 THEN M=162:A=-A:PLAY P$(8) ELSE IF N<37 THEN N=37:GOTO 820             246
790 PUT SPRITE 5,(M-4,N-3),11,5:GOTO 770                                            116
800 '                                                                                 0
810 '- - - WELKE POORT ?                                                              0
820 R=INT(M+.5):G=4-INT(H/3):S=103:IF ABS(S-R)<G GOTO 930                           243
830 S=120:IF ABS(S-R)<G GOTO 930                                                     80
840 S=137:IF ABS(S-R)<G GOTO 930                                                    153
850 S=154:IF ABS(S-R)<G GOTO 930                                                    144
860 '                                                                                 0
870 '- - - MIS                                                                        0
880 PLAY P$(8):X=M:Y=38:B=3:FOR T=1 TO 20:X=X+(B*A):Y=Y+B                           154
890 IF X<95 THEN X=95:A=-A:PLAY P$(8) ELSE IF X>162 THEN X=162:A=-A:PLAY P$(8)      115
900 PUT SPRITE 5,(X-4,Y),11,5:B=B-.15:FOR L=1 TO 40:NEXT L,T:GOTO 970                64
```

LISTINGS WANTED

→ LISTING

```
910 '                                                                                   Ø
920 '--- SCORE BIJWERKEN                                                                Ø
930 R=(S-86)/17:FOR T=36 TO 25 STEP -1.8:PUT SPRITE 5,(S-4,T),11,5                      8
940 FOR L=1 TO 15:NEXT L,T:S(R)=S(R)+1:IF S(R)>9 THEN P=15 ELSE P=11                     2
950 LINE (S-11,14)-(S+6,21),1,BF:PSET (S-P,14),1:PRINT #1,S(R)                          63
960 '                                                                                   Ø
970 LINE (194,161)-(210,170),12,BF:Q(Z)=Q(Z)-1:PSET (188,162),12:PRINT #1,Q(Z)         238
980 NEXT W:LINE (91,14)-(165,21),1,BF:LINE (194,161)-(210,170),12,BF                    56
990 V(V-3)=S(1):V(V-2)=S(2):V(V-1)=S(3):V(V)=S(4):NEXT Z                               103
1000 '                                                                                  Ø
1010 '--- EINDSCORE                                                                     Ø
1020 IF Q(I)<>0 GOTO 610                                                              183
1030 SCREEN ,0:FOR T=1 TO I:GOSUB 1370                                                 22
1040 LINE (5,5)-(150,18),1,B:PSET (8,8),12:PRINT #1,"SCORE VAN"                       163
1050 PSET (86,8),12:COLOR 1:PRINT #1,N$(T):PLAY P$(T):COLOR 15                        139
1060 D=50:A=(T-1)*4+1:B=A+3:FOR L=A TO B:IF V(L)<D THEN D=V(L)                        243
1070 NEXT L:PSET (8,30),12:PRINT #1,"POORT 1 (2 PUNTEN): ";V(A)                       135
1080 PSET (8,55),12:PRINT #1,"POORT 2 (4 PUNTEN): ";V(A+1)                            167
1090 PSET (8,80),12:PRINT #1,"POORT 3 (3 PUNTEN): ";V(A+2)                            191
1100 PSET (8,105),12:PRINT #1,"POORT 4   (1 PUNT): ";V(A+3):W(T)=20*D:GOSUB 1330      241
1110 W(T)=W(T)+((V(A)-D)*2):GOSUB 1330:W(T)=W(T)+((V(A+1)-D)*4):GOSUB 1330            133
1120 W(T)=W(T)+((V(A+2)-D)*3):GOSUB 1330:W(T)=W(T)+((V(A+3)-D)*1):GOSUB 1330          221
1130 IF STRIG(0)=-1 OR STRIG(1)=-1 THEN NEXT T ELSE 1130                              105
1140 '                                                                                  Ø
1150 '--- WINNAAR                                                                       Ø
1160 FOR L=0 TO 190 STEP 10:LINE (0,L)-(255,L+9),1,BF:NEXT L                          224
1170 C=0:FOR T=1 TO I:IF W(T)>C THEN C=W(T):D=T                                       181
1180 NEXT T:PSET (0,0),1:COLOR 0:PRINT #1,N$(D):L=LEN(N$(D))                          222
1190 PSET (0,8),1:COLOR 0:PRINT #1,"WINS":COLOR 15                                     47
1200 A=(8-L)*32/2+4:FOR Y=0 TO 6:FOR X=0 TO L*8:K=POINT(X,Y)                          197
1210 IF K=0 THEN LINE(A+X*4,25+Y*8)-(A+X*4+3,25+Y*8+7),15,BF                           43
1220 NEXT X,Y                                                                         147
1230 A=68:FOR Y=0 TO 6:FOR X=0 TO 32:K=POINT(X,Y+8)                                     4
1240 IF K=0 THEN LINE (A+X*4,105+Y*8)-(A+X*4+3,105+Y*8+7),15,BF                         Ø
1250 NEXT X,Y                                                      156
1260 LINE (0,0)-(100,15),1,BF:PLAY P$(D)                                               36
1270 FOR T=1 TO 40:FOR L=15 TO 1 STEP -1:COLOR ,,L:NEXT L,T                           100
1280 IF STRIG(0)=-1 OR STRIG(1)=-1 THEN 1300 ELSE 1290                                 87
1290 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(27) THEN END ELSE 1280                                       87
1300 GOSUB 1370:CLOSE #1:ERASE S$,S,N$,V,Q,W,P$:GOTO 140                               41
1310 '                                                                                  Ø
1320 '--- SCORE                                                                         Ø
1330 BEEP:LINE (120,130)-(150,140),12,BF                                               24
1340 PSET (8,130),12:PRINT #1,"TOTAAL SCORE :";W(T):RETURN                             45
1350 '                                                                                  Ø
1360 '--- WIPE SCHERM                                                                   Ø
1370 FOR L=0 TO 190 STEP 10:LINE (0,L)-(255,L+9),1,BF:NEXT L                          231
1380 FOR L=0 TO 190 STEP 10:LINE (0,L)-(255,L+9),12,BF:NEXT L:RETURN                   95
1390 '                                                                                  Ø
1400 '--- DATA                                                                          Ø
1410 DATA "T25206L64S1M1600AECD","T25204L1S8M400B","T25205L1S14M4200A"                235
1420 DATA "T25203L1S11M1300CE","T18508L8S1M5000BAGFEDC"                               237
1430 DATA "T25201L32S10M5000AGABGE","T25204L32S1M4100ADADC","T25201L64S9M266D"        182
1440 DATA 00,00,00,00,00,28,00,00,00,00,00,00,00,AA,00,00                             134
1450 DATA 00,00,00,00,00,54,00,00,00,00,00,00,00,10,00,00                             232
1460 DATA 3C,7E,FF,FF,7E,BD,42,3C,60,90,90,60,00,00,00,00                             162
```

SJOOL.BAS

MEGA-Guide

Kwam MSX-CODE in de vorige keer uitgebreid in de bespreking met een PTTR-diskette, deze keer doen wij het weer op eigen kracht. Er kwam echter op Zandvoort alweer een nieuwe PTTR uit. Die komt vermoedelijk de volgende aflevering in de bespreking.

Inzendingen sturen aan

Marc Hofland
Kraaiheide 55
3069 LC Rotterdam
tel: 010-4207794

of plaatsen in het BBS van:
Patriek Lesparre
tel: 030-281993

Voor de eerste inzenders van een tip ligt altijd een beloning klaar. Deze beloning is doorgaans een diskette naar keuze uit de PD-lijst of uit het diskabonnement.

Als uw tip in de MEGA-Guide werd geplaatst neem dan voor die beloning contact op met Marc. Dat kan ook telefonisch maar dan wel alleen maandag tot en met donderdag **tussen 19.00 en 20.00 uur.**

RANDAR 3, Compile (MSX2,?*2DD,MUSIC)

Door deze sectoren op disk A te veranderen krijg je alle (zichtbare) items:

SAVE	SECTOR
1	1409
2	1411
3	1413

Nu kan je voor elk van deze sectoren op adres 1C t/m 2C de volgende items hexadecimaal invullen:

ITEMS	INVULLEN
doodskop	62
zand	63
ketting	64
pas	65
fluit	66
spiegel	67
ring	68
luchtbel	69
wit boek	6A
bruin kristal	6B
grijs kristal	6C
geel kristal	6D
blauw kristal	6E
wit kristal	6F
rood kristal	70
zwart kristal	71

Tycho de Back
Amsterdam

NO FUSS, ANMA (MSX2,1DD,MUSIC)

Houdt vlak voor het laden de toetsen [2], [3], [4] en [5] ingedrukt, je kunt dan een ander veld kiezen.

Roel Koops
Assen

BUBBLES, MGF (MSX2,2DD,MUSIC)

Dit spel heeft 35 Stages. Om de 10 velden krijg je een password.
Deze zijn:
Stage 11 : VALBURG
Stage 21 : COMPETE
Stage 31 : GROSDOF

Roel Koops
Assen

PIPELINE, MCM (MSX2)

Als je net een stuk pijp geplaatst hebt de muisknop ingedrukt houdt, stroomt het water niet verder en kun je mooi even kijken waar het volgende stuk kunt plaatsen.

Roel Koops
Assen

CHEATMASTER, MSX-ENGINE (MSX2,1DD)

NAAM SPEL	ADRES	CHEAT
DR. LIVINGSTONE	$7DD3	Levens
HERZOG	$D040	Land-armors (blauw)
	$D090	Land-armors (rood)
GIANA SISTERS	$A802	Diamantjes
	$A803	Levens
	$A804	Stage
	$A806	Time

Remko Koenen
Meijel
Jan thomas
Meppel

TEACHERS TERROR, HEGEGA (MSX2,AUDIO)

Druk op CTRL en tik dit password in: YO RITZEN. Nu hoef je nog maar 30 in plaats van 50 kinderen te raken.

Mathijs Horringa
Gass.nijv.mond.

PIQ'S QUEST, (MSX2,2DD,MUSIC)

Password :
PORKYHAVESOMEPANS

Patrick Feyt
Utrecht

GIANA SISTERS,STG.SUNRISE (MSX2,2DD,STEREO)

Om het aantal levens te veranderen moet je een sector editor hebben. Doe de disk erin en laadt sector 33 in. Op de vijfde regel staat als het goed is (dit ligt namelijk aan de editor die je gebruikt) de regel: CB E7 00 00 00 03 01 00. Dit kunt u veranderen in CB E7 00 00 00 LE ST 00, op plaat waar LE staat moet u het gewenste aantal levens invullen met een maximum waarde van 99 en waar ST staat kan je je beginstage invullen, met een maximum waarde van 32. Dus als je CB E7 00 00 99 32 00 hebt ingetikt, begin je in stage 32 met 99 levens.

R.Bouwhuis
Apeldoorn

MUZIEK MODULE,PHILIPS (MSX1,ROM)

Maak een rythmbox van je muziekmodule.

Eerst maak je een sample van een drumriff (het werkt het beste met een sample van een C.D.). Kies nu een riff uit (FUNKY geeft het beste resultaat), zet dan alle volumes behalve MELODY op het minium. Als instrument voor melody gebruik je de LONGSAMPLE. Dan zet je de PRO MODE aan en neem je de vierkwartsnoot (die zit uiterst links bij de notenkeuze). Deze zet je vier of acht keer op de onderste notenbalk (tussen de tweede en derde lijn). Start het liedje en luister of het ritmisch uitkomt. Is dit niet zo, dan kan je de sample traploos bijstellen door het tempo aan te passen.
Als je alles geregeld hebt, hoor je zuiver de drum. Wanneer je kortere noten programmeert hoor je de drum bijna niet, dus houdt afstand tussen de noten. Je kan natuurlijk ook het volume van de instrumenten voor de begeleiding veranderen of van een sample een liedje maken waarin je de bassen ook hebt meegesampled. De muzikanten onder ons kunnen hiermee hun fantasie de vrije loop laten gaan !
Enkele tips voor een mooie drumriff : P.M. Dawn met Set adrift on memory bliss, INXS met Need you tonight en Primal Scream met Loaded.

R. Tijskens
Hamont-Achel, Belgie

THE GOONIES, KONAMI (MSX1,ROM)

Als je net na het begin van de sprong het automatisch vuren aanzet of zeer snel achter elkaar op de vuurknop drukt, kan je veel verder springen

In stage 05-01 zit nog een verborgen schat die je kan vinden door voor de helft in de rechterwaterval te gaan staan en op de vuurknop te drukken. Deze zak geeft om de 2 vallende druppels een munt in plaats van om de 10 vallende druppels.

R. Tijskens
Hamont-Achel, Belgie

MADRIDER, CARRY LAB. (MSX2,ROM)

Tip voor 7 MHz gebruikers:
Als je 7 MHz aan zet bij dit spel, gaat het spel wel sneller, maar de tijdklok niet! Daardoor kan je heel veel tijdwinst halen.

Erik Westdijk
Austerlitz

HiBRID, SONY CORP. (MSX2,2DD)

Zet de pijl eens linksonder en druk 5 keer op de linkermuisknop, doe hetzelfde met het BASIC symbool voor een leuk effect

ZARIOSTER, ?

Passwords :

Stage 2 : GPNAFMULMG
Stage 3 : DEWSFMWLFD
Stage 4 : DCSTFMXLKK
Stage 5 : GWMMEEOMUF
Stage 6 : FMPDKKMNWV
Stage 7 : WHRFGMFIWH

TRANTOR, ?
(MSX1,CASS)

Keywords :

SOFTWARE
CASSETTE
KEYBOARD
COMPUTER
JOYSTICK
TERMINAL
PASSWORD
GRAPHICS

NINJA KUN, ASCII (MSX1,ROM)

Druk op ESC + F7 om je levens te verhogen.
Druk op ESC + F1 + GRAPH + CODE om een veld verder te gaan.

DIXDAEF, T & E SOFT (MSX2,2DD)

Als je de einddemo wilt zien, moet je bij load een andere disk in de diskdrive doen.

PARKZICHT
Rotterdam

ZANAC-EX, COMPILE (MSX2,ROM)

Als je dood bent gegaan moet je tegelijk de toetsen [C], [D], [S] en [T] indrukken voor een soundtest

Roel Koops
Assen

SOLID SNAKE, KONAMI (MSX2,4MB ROM,SCC)

Hier komt het antwoord op de vraag in nummer 62, hoe je Dr. Petrivich moet bevrijden uit het huisje in de jungle.
Als je in het huisje bent hoor je allemaal bonkende geluiden. Dit is dr. Petrovich die in klopcode (zie hiervoor de handleiding op pagina 23) zijn radiofrequentie doorgeeft. Hij tikt de code (140.82). Natuurlijk zoek je direkt contact met hem en voila. Vanaf dit moment werkt je radar wel in de jungle en kan je verder met het spel.
Petrovich heb je nu dus nog niet bevrijd, maar dat komt later als je floor 4 Red Blaster vernietigt hebt en Natascha Marcova hebt ontmoet op het damestoilet. Zij brengt je naar B3 waar je de lift naar Dr. Petrovich cel vind.

Eelco Rommes
Robe

PARALLEL DREAM (Turbo-R)

Druk bij het introscherm op C, dan worden de credits verhoogt. Druk bij het instelmenu op # om het level te kiezen.

Ernst Lommers
Dieren

SHUFFLE PUCK,MAD (MSX2,2DD)

Zorg dat je in het eerste veld (SEPP) de puck schuin stoot, dan komt hij in een van de hoeken waar Sepp niet bij kan. Dan zit je zo in level 2.

Jan Machiel Vink
Bathmen

Voor de grote teksttip van Solitaire Royale hebben we nu geen plaats meer. Je moet dan nog maar even geduld hebben tot de volgende keer.

Marc Hofland

Patriek Lesparre

❑

MCCM's LezersService

Voorwaarden

MSX Computer & Club Magazine kent een LezersService. Via de LezersService kunt u allerlei producten bestellen, variërend van oude nummers en diskettes tot programma's en hardware van verschillende andere fabrikanten.

Levertermijn

Wij willen dat MCCM's LezersService voor iedereen een betrouwbare leverancier blijft. Natuurlijk zullen we af en toe geconfronteerd worden met het opraken van voorraden, of trage leveranciers. Maar in alle gevallen geldt: niet geleverd, onmiddellijk geld terug! We willen het wat geknakte vertrouwen in postordering herstellen en doen daar ons uiterste best voor. In principe garandeert MCCM's LezersService een levertermijn van drie weken, gerekend vanaf het moment dat we uw bestelling en betaling in huis hebben. Vanzelfsprekend doen we ons uiterste best om sneller te verzenden en kunt u, zodra wij onze termijn overschrijden, uw bestelling annuleren, waarna u uw geld per omgaande retour krijgt.

Bestellen

De enige juiste manier om uw bestelling bij ons te plaatsen is door de meest recente bon bij bestellijst, die in ieder nummer wordt afgedrukt, in te vullen en op te sturen. Een fotokopie mag natuurlijk ook, als u maar de bon uit het **laatste** nummer gebruikt. Tot onze spijt is het administratief onmogelijk om andere manieren van bestellen te verwerken. U kunt dus niet per telefoon bestellen, en ook niet door uw bestelling even op een giro–overschijving te vermelden. Ook als u per giro vooraf betaalt moeten we u vriendelijk verzoeken even een ingevulde bestelbon in te sturen. Als u onder rembours bestelt, dan betaalt u bij aflevering aan de postbode.

Korting

Als u abonnee van MSX Computer & Club Magazine bent, dan heeft u een streepje voor. Abonnees—of zij die dat worden, tegelijkertijd met hun bestelling—krijgen vijf procent korting. Op de bestelbon kunt u uw korting zelf uitrekenen. Even aangeven of u meteen abonnee wordt, als u voor die extra korting in aanmerking wilt komen. Stuur in dat geval de abonnenmentsbon mee.

Verzendkosten

Om mogelijke problemen te voorkomen verzenden we al uw bestellingen verzekerd of onder rembours. Als bijdrage in de verpakkings– en verzendkosten brengen we u per zending een bedrag van vijf of vijftien gulden in rekening. Dat bedrag staat overigens niet voor niets onder de regel waar abonnees hun korting kunnen invullen, die vijf procent voor abonnees geldt alleen over het bestelbedrag, niet over de bijdrage in de verzendkosten!

Algemene voorwaarden

1. Alle bestelde goederen worden gegarandeerd geleverd tegen de in de meest recente bestellijst vermelde prijzen en zolang de voorraad strekt. Indien een artikel niet leverbaar is krijgt de klant de keuze tussen een alternatieve bestelling of volledige teruggave van reeds overgemaakte bedragen.
2. Alle bestelde goederen worden geleverd binnen drie weken na ontvangst van de bestelling.
3. Artikelen die tijdelijk niet meer in voorraad zijn worden zonder extra kosten nageleverd.
4. Alleen bestellingen met volledige gegevens – bestelnummers, bedragen en aantallen – en verzonden met voldoende frankering, worden in behandeling genomen. Bovendien moet duidelijk worden aangegeven of er wordt gekozen voor vooruitbetaling of rembours. Bij betaling door overschijving gaat de levertijd in op het moment dat AKTU de betaling zowel als de bestelling heeft ontvangen.
5. Bij correspondentie moeten bestelnummers, alsmede de datum van de bestelling en eventueel betaling vermeld worden.
6. Alle goederen – **met uitzondering van software** – worden geleverd met een recht op retourzending binnen 20 dagen. In dag geval volgt volledige terugbetaling, exclusief de afhandelings- en verzendkosten. De datum van verzending door AKTU geldt als begindatum.
7. AKTU hanteert dezelfde garantie-perioden en -voorwaarden als de fabrikant.
8. AKTU erkent alle copyrights zoals geformuleerd door fabrikanten en auteurs.
9. AKTU aanvaardt geen enkele aansprakelijkheid voor schade die op welke wijze dan ook door de geleverde producten veroorzaakt worden, of zulks nu door foutief gebruik of een gebrek veroorzaakt wordt.
10. Bij minderjarigheid dient de bestelbon door één der ouders/verzorgers te worden ondertekend.
11. De hier gepubliceerde prijzen en afhandelingskosten gelden alleen voor bestellingen die op adressen binnen Nederland dienen te worden afgeleverd.

Ja, ik neem tot wederopzegging een

- ☐ abonnement op MSX Computer & Club Magazine, 8 nummers per jaar voor * ƒ 60,– / Bfr. 1 200,
- ☐ diskabonnement op MSX Computer & Club Magazine, 8 nummers per jaar voor * ƒ 149,– / Bfr. 3 000,

(Zie pagina 2 van MCCM 62 om een lopend gewoon abonnement op MCCM uit te breiden tot een diskabonnement op MCCM.)
Ik ontvang als welkomstgeschenk een gratis MSX Computer Magazine Listingboek en de Listingboekdiskette.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Handtekening: ....
(bij minderjarigheid handtekening één der ouders/verzorgers)

Stuur deze bon (of een fotokopie daarvan) naar:
Aktu Publications b.v.
Postbus 2545
1000 CM Amsterdam

* Ik wacht met betalen tot ik een acceptgiro van u ontvang.

Bestellijst LezersService MSX Computer & Club Magazine 63
Deze lijst vervalt bij het verschijnen van MCCM 64

Art. nr.	msx 1/2	naam	producent	mc(c)m nr/pag	club nr/pag	prijs
BLAD						
MA01	2	Art Gal.-dsk	MCM	-	-	*f* 12.50
MS??	-	Clubdiskettes 24 t/m 44	Club	-	-	*f* 20.00
MS01	-	Diskverz. (A,T,G & W)	MCM	-	-	*f* 35.00
ML01	-	Listingboek 2	MCM	-	-	*f* 17.95
MM??	-	Losse nrs MSX Club Mag.	MCM	-	-	*f* 6.95
MN??	-	Losse nrs MSX Comp. Mag.	MCM	-	-	*f* 6.95
ME??	-	MCCM Diskettes v/a ME58	MCCM	-	-	*f* 20.00
MC??	-	MCM Cassettes t/m MC42	MCM	-	-	*f* 7.50
MD??	-	MCM Diskettes t/m56	MCM	-	-	*f* 12.50
MI01	1	MCM Index t/m nummer 50	-	-	42/75	*f* 15.00
MI02	1	MSX Introductieboekje	MCCM	-	-	*f* 1.00
MG01	-	Spellen-disk	MCM	-	-	*f* 12.50
MW01	-	Toep.-disk	MCM	-	-	*f* 12.50
MT01	-	Utils-disk	MCM	-	-	*f* 12.50
BOEKEN						
BM42	1	50 prog's voor MSX Comp.	Muiderkring	-	-	*f* 19.00
BM04	1	Basic handboek	Stark	-	-	*f* 49.95
BM05	1	Basic leerboek 1	Stark	-	2/36	*f* 24.75
BM06	1	Basic leerboek 2	Stark	-	-	*f* 24.75
BM03	1	Comp. & Modem v. h.comp.	Stark	-	-	*f* 36.75
BM12	1	Disk handboek	Stark	-	-	*f* 29.80
BM43	1	MSX Basic Leren progr.	Muiderkring	-	-	*f* 19.00
BM08	1	MSX Basic voor kinderen 1	Stark	13/34	-	*f* 19.70
BM09	1	MSX Basic voor kinderen 2	Stark	13/35	-	*f* 24.75
BM07	1	MSX Basic VPOKE/SPRITE	Stark	-	-	*f* 27.50
BM11	1	MSX comp. & buitenwereld	Stark	-	-	*f* 39.85
BM10	1	MSX Computer en printer	Stark	-	-	*f* 27.75
BM13	1	MSX DOS handboek	Stark	-	-	*f* 26.75
BM14	1	MSX DOS leerboek deel 3	Stark	-	-	*f* 24.75
BM15	1	MSX Mach.taal handboek	Stark	-	-	*f* 34.80
BM26	1	MSX Verder uitgediept	Stark	8/14	5/56	*f* 24.10
BM33	1	MSX(2) ML overbrugd	Stark	-	-	*f* 32.50
BM34	2	MSX/MSX2 mogelijkh.	Stark	10/76	-	*f* 29.80
BM27	2	MSX2 Basic handboek	Stark	-	-	*f* 57.05
BM28	2	MSX2 Disk/DOS handboek	Stark	-	-	*f* 37.85
BM29	2	MSX2 leerboek deel 4	Stark	-	-	*f* 24.75
BM30	2	MSX2 machinetaalhandboek	Stark	8/14	-	*f* 42.90
BM31	2	MSX2 utility handboek	Stark	-	-	*f* 30.05
BM32	2	MSX2 zakboekje	Stark	14	-	*f* 27.75
BX31	1	Peeks, Pokes & truuks 1	Club	-	17/66	*f* 13.75
BX32	1	Peeks, Pokes & truuks 2	Club	-	-	*f* 14.75
BX29	1	Peeks, Pokes & truuks 5	Club	-	-	*f* 17.75
BM16	1	Praktijkprg's	Stark	-	-	*f* 24.75
BX30	-	Programmeren in MSX Basic	Club	-	27/31	*f* 17.50
BM17	1	Q-Disk handboek	Stark	-	-	*f* 23.70
BM18	1	Truuks en Tips 1	Stark	4/78	-	*f* 25.15
BM19	1	Truuks en Tips 2	Stark	6/73	4/46	*f* 25.15
BM20	1	Truuks en Tips 3	Stark	9/71	-	*f* 25.15
BM21	1	Truuks en Tips 4	Stark	-	9/28	*f* 25.15
BM22	1	Truuks en Tips 5	Stark	10/76	9/28	*f* 25.15
BM23	1	Truuks en Tips 6	Stark	10/77	9/28	*f* 25.15
BM24	1	Truuks en Tips 7	Stark	10/78	9/28	*f* 25.15
BM25	1	Truuks en Tips 8	Stark	14/36	10/32	*f* 25.15
DX25	-	Workshop 4 MSX (B+D)	Club	-	32/31	*f* 50.00
BX24	-	Workshop 4 MSX (Boek)	Club	-	32/31	*f* 30.00
DX23	-	Workshop 4 MSX (Disks)	Club	-	32/31	*f* 25.00
BX38	-	Workshop 88	Club	-	22/19	*f* 50.00

Art. nr.	msx 1/2	naam	producent	mc(c)m nr/pag	club nr/pag	prijs
CASSETTES						
CT07	1	Tasword MSX1	Filosoft	5/20	-	*f* 95.00
DISKETTES						
DX22	1	50 LOGO projecten	Club	-	25/79	*f* 55.00
DA03	1	After the War	-	-	-	*f* 19.95
DX33	-	Amazing cash	Club	-	32/25	*f* 25.00
DX11	1	Apocalypso	Club	-	41/62	*f* 25.00
DA01	1	Attacked/Wallball	TyneSoft	-	-	*f* 19.95
DB02	2	Bastard	Xainsoft	-	23/14	*f* 55.00
DB03	2	Block Terminator	-	36/22	-	*f* 40.00
DX50	2	Boggle	Club	-	41/28	*f* 25.00
DX34	-	Color screencopyset	Club	-	24/46	*f* 45.00
DD01	1	Delta Basic disk	Filosoft	21/41	25/20	*f* 95.00
DD02	1	Diskit	Filosoft	17/52	-	*f* 69.00
DM10	2	DiskView 2	MST	-	39/76	*f* 29.00
DX01	1	Dungeon II	Club	-	11/30	*f* 25.00
DD61	2	Dyn. Publisher stempels 1	MCCM	-	-	*f* 15.00
DD62	2	Dyn. Publisher stempels 2	MCCM	-	-	*f* 15.00
DD63	2	Dyn. Publisher stempels 3	MCCM	-	-	*f* 15.00
DD64	2	Dyn. Publisher stempels 4	MCCM	-	-	*f* 15.00
DD65	2	Dyn. Publisher stempels 5	MCCM	-	-	*f* 15.00
DD66	2	Dyn. Publisher stempels 6	MCCM	-	-	*f* 15.00
DX49	1	Eggerland velden 1	Club	-	41/84	*f* 15.00
DX52	1	Eggerland velden 2	Club	-	-	*f* 15.00
DX02	1	Encyclopedie	Club	-	11/28	*f* 45.00
DF02	2	FASTAN fact.	Stark	18/24	-	*f* 300.50
DF05	2	FISTAN admin.	Stark	16/30	-	*f* 300.50
DF12	2	Frantic	ANMA	57/24	44/57	*f* 34.95
DX12	2	G.A.M.E.	Club	-	-	*f* 30.00
DX13	2	Game Box	Club	-	-	*f* 25.00
DX36	2	GameBuilder	Club	41/30	25/28	*f* 40.00
DM13	2	Improve	MST	54	42/78	*f* 29.95
DX18	2	Infinity	Club	-	-	*f* 25.00
DM11	2	jANSI TSR en hulpprog.	MST	50	-	*f* 20.00
DK04	2	KASTAN kaartenbak	Stark	14	-	*f* 149.00
DX53	2	Kings Valley velden	Club	-	41/84	*f* 10.00
DM15	2	Magnar	LOCATE	-	39/10	*f* 45.00
DX14	2	MCBC BOX 1	Club	-	-	*f* 25.00
DX20	-	MCBC BOX 2	Club	-	-	*f* 25.00
DX40	2	MCBC II	Club	50/6	36/50	*f* 90.00
DX41	2	MCBC set (DX40+DX15)	Club	-	-	*f* 100.00
DX15	2	MCBC Userkit	Club	-	39/53	*f* 10.00
DX37	2	Mr Fred	Club	-	24/62	*f* 25.00
DX51	2	MSX Club PD Demo 1	Club	-	-	*f* 10.00
DH04	1	Nevada Cobol	HiSoft	-	-	*f* 49.00
DM14	2	Quintus (DOS2 nodig)	MST	-	-	*f* 35.00
DS01	2	Sa-Zi-Ri	Reno	36/27	26/55	*f* 49.00
DX10	1	Search for mum	Club	-	38/65	*f* 25.00
DS02	2	SnelFaktuur 2.0	Stark	20/28	-	*f* 149.00
DS08	2	Solitaire/Rubik's clock	Samosoft	-	-	*f* 12.50
DX54	2	SoundBuilder	Club	-	-	*f* 35.00
DX16	2	Super Game Box	Club	-	-	*f* 25.00
DS04	2	Super Impose & Video	LOCATE	-	20/56	*f* 95.00
DX03	1	Superfont	Club	-	19/60	*f* 75.00
DS05	1	SuperKasBoek	Stark	-	-	*f* 49.00
DT01	1	Tasword MSX1	Filosoft	5/20	-	*f* 115.00
DT02	2	Tasword MSX2	Filosoft	11/26	33/40	*f* 149.00
DX17	2	The Valley	Club	-	39/62	*f* 25.00
DM12	2	Tracer	MST	54/40	42/54	*f* 29.95

Bestellijst LezersService vervolg

Art. nr.	msx 1/2	naam	producent	mc(c)m nr/pag	club nr/pag	prijs
DX04	1	Trans	Club	-	5/19	*f* 25.00
DT04	2	Troxx	ANMA	-	-	*f* 34.95
DM08	2	TSR ontwikkeldisk	MST	-	-	*f* 39.00
DM09	2	TSR Verzameldisk 1	MST	48/55	-	*f* 29.00
DX98	1	Turbo Screencopy Epson	Club	-	8/28	*f* 35.00
DX99	1	Turbo Screencopy MSX	Club	-	8/28	*f* 35.00
DX06	1	Verzamelde spelprog's	Club	-	15/36	*f* 25.00
HARDWARE						
HR02	1	Diskinterface NMS1200	Philips	-	-	*f* 299.00
HM01	1	Miniware Modem M4000	Miniware	53/26	-	*f* 59.00
HS03	2	SCSI Interface + DOS2	MK PD	-	-	*f* 295.00
H704	2	Turbo 7 MHz print 8245	Digital KC	44/55	-	*f* 60.00
H702	2	Turbo 7 MHz print NMS	Digital KC	44/55	-	*f* 60.00
H703	2	Turbo 7 MHz print Sony	Digital KC	44/55	-	*f* 60.00
ROM'S						
RS05	1	Space Camp	Pack In	-	-	*f* 33.00
RS06	2	Super Mirai	-	-	-	*f* 49.50

Losse nummers van zowel MSX Club Magazine als MSX Computer Magazine kunnen natuurlijk ook besteld worden. Ze zijn echter niet allemaal meer op voorraad. Hieronder staat een overzicht van de nummers die verkrijgbaar zijn. Het bestelnummer van MSX Club Magazine bestaat uit de code MM gevolgd door het nummer van het blad, terwijl de code voor MSX Computer & Club Magazine bestaat uit de code MN gevolgd door het nummer van het blad.

MSX Club Magazine, nummers die u kunt nabestellen:
(De met grijs gemerkte nummers zijn uitverkocht)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44						

MSX Computer (& Club) Magazine, nummers die u kunt nabestellen:
(De met grijs gemerkte nummers zijn uitverkocht)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61									

Naast het bestellen van complete nummers is het ook mogelijk om artikelen uit de verschenen, ook de niet meer leverbare, magazines na te bestellen. Geef het magazinenummer en de paginas op in de bestellijst . We sturen u dan fotokopiën van de desbetreffende artikelen. Hiervoor wordt *f* 5,- per artikel berekend. Eén van de mogelijkheden om artikelen te vinden is de MCM index (bestelnummer MI01) die alle artikelen uit MSX Computer Magazine 1 tot en met 50 bevat. Er wordt gewerkt aan een volledig overzicht van alle verschenen nummers.

Bestelbon

(Een fotokopie van onderstaande bon mag ook gebruikt worden.)

Bon bij MSX Computer & Club Magazine 63

Wilt u hieronder aankruisen wat voor u van toepassing is;

- ☐ Is betaald per giro, datum invullen a.u.b. .... op gironummer 6172462
- ☐ Ik stuur een Eurocheque of Girobetaalkaart mee.
- ☐ Stuur mij de zending onder rembours (niet voor België).
- ☐ Ik wil tevens een abonnement op MCCM en stuur de abonnementenbon tegelijk met deze pagina op.

Handtekening:

....

Bij minderjarigheid handtekening één der ouders/verzorgers

Uw gegevens (invullen in blokletters a.u.b.):

Naam: ______________________

Adres: ______________________

Postcode: __________

Woonplaats: ______________________

Telefoon overdag: ______________________

U kunt uw bestelling hieronder invullen

Artikelcode	aantal	prijs
________	___	________
________	___	________
________	___	________
________	___	________
________	___	________
________	___	________

totaalbedrag bestelling ________+

Abonneekorting 5% ________−

Abonneenummer: ....

Subtotaal ________

Verzendkosten (incl. verzekering/rembours):
U betaalt *f* 5,- bij bestellingen tot en met *f* 50,- ,
f 15,- bij bestellingen tot en met *f* 500,-,
niets bij bestellingen boven *f* 500

Verzendkosten ________+

Opsturen aan: Aktu Publications B.V., Postbus 2545, 1000 CM Amsterdam

No Nonsense Informatie

Computertijdschriften zijn er te kust en te keur. Maar bladen die zonder al te veel opsmuk relevante informatie bieden, die zijn een stuk zeldzamer. PC-Active en Modem Magazine zijn dergelijke informatieverschaffers. Niet bang voor techniek en barstensvol besprekingen zonder een blad voor de mond te nemen.



speciale prijs:
ƒ 69,-
~~ƒ 89,-~~

PC-Active - het blad met de disk - verschijnt elf keer per jaar en schrijft alleen over PC's. DOS en Windows hard- en software, compleet met praktische tips voor gebruik. Met veel achtergrond-informatie, want we willen de lezer helpen zelf de nodige kennis te verwerven. Grafische toepassingen is een van onze sterke kanten. De maandelijkse gratis disk is bijna een magazine op zich, boordevol handige hulpprogramma's, leuke demo's en regelmatig een goed spel.
PC-Active kost ƒ 9,95 in de winkel en is overal verkrijgbaar. Een abonnement is natuurlijk nog voordeliger: zie de bon voor het speciale aanbod.



Modem Magazine is een nieuw blad, dat eind november voor het eerst verschijnt. Alle mogelijkheden van het modem in uw PC komen aan bod - en dat zijn er nogal wat. BBS'en, Electronic Mail, shareware, maar ook modem-tests en de achterliggende techniek komen voor het voetlicht. Met Modem Magazine leert u maximaal profijt trekken van de vele werelden die via de telefoonlijn voor u open kunnen gaan.
Modem Magazine kost slechts ƒ 4,95 - en voor wie zich nu al abonneert hebben we een heel speciaal aanbod in petto.



speciale prijs:
ƒ 40,-
~~ƒ 49,-~~

Ja, ik abonneer me tot wederopzegging op

- [ ] PC-Active voor de speciale prijs van ƒ 69,- in plaats van ƒ 89,-
- [ ] Modem Magazine voor de speciale prijs van ƒ 40,- in plaats van ƒ 49,-

Ik wacht met betalen tot ik een acceptgiro van u heb ontvangen.

Naam: ....

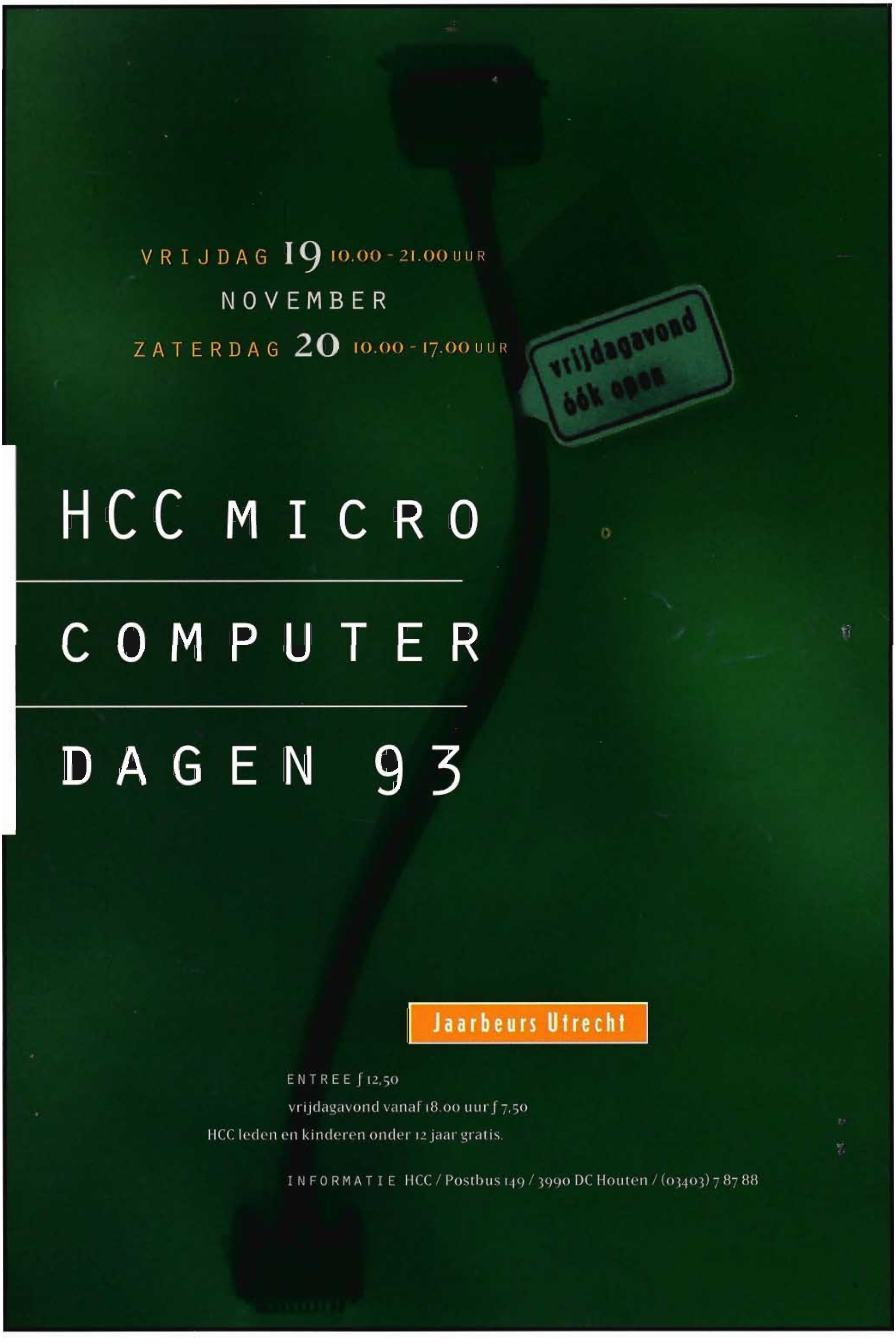
Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Datum: .... Handtekening: ....

U kunt deze bon in een enveloppe zonder postzegel verzenden naar:
Database Publications b.v.
Antwoordnummer 10237, 1000 PA Amsterdam

Deze aanbieding is geldig tot 1 december 1993.
Bij verlenging gelden de gewone abonnementsprijzen.



VRIJDAG 19 10.00 - 21.00 UUR
NOVEMBER
ZATERDAG 20 10.00 - 17.00 UUR
vrijdagavond óók open
HCC MICRO
COMPUTER
DAGEN 93
Jaarbeurs Utrecht
ENTREE ƒ 12,50
vrijdagavond vanaf 18.00 uur ƒ 7,50
HCC leden en kinderen onder 12 jaar gratis.
INFORMATIE HCC / Postbus 149 / 3990 DC Houten / (03403) 7 87 88